no.213
1983年 6/1
ゲームマシン
アミューズメント通信
JUNE 1, 1983
毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

セガ社、超低価格で高性能の
パソコン 7月発売へ

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄副社長）ではこのほどパーソナル・コンピューター「SC－3000」を七月一日から発売すると発表した。

これは正式には五月二十三日、ホテル・ニューオータニで開かれた記者発表会により明らかにされたもの。同社では駒井徳造常務就任にともないコンシューマー市場への取組みを昨年秋から進めてきたが、商品としてはゲームカートリッジ式家庭用ゲーム盤ともなるパーソナル・コンピューターとしてこのほど商品化に成功し、今回の発表となった。他社による従来のパーソナル・コンピューター等を研究しつくしたうえ、驚異的な低価格を打ち出しており、いよいよAM業界は自ら培ってきた実力を他産業へ向け発揮する段階に入ったことを示すことになった。

同社では、パーソナル・コンピューター事業部をすでに発足させていることを明らかにした上で十八日に同事業部担当の駒井常務、同事業部・企画課の細川靖夫課長、広報宣伝部の金子武司部長が業界記者発表に臨んだ。

駒井常務によると、セガ社では業務用TVゲーム機でノウハウの大きな蓄積があること、米国市場で家庭用TVゲームからパソコンへと市場が拡大されている中で米国セガ社も昨年来家庭用向けゲームカートリッジを製造販売していること――これらの事実の上に同社としてコンシューマー用商品の開発を進めてきた結果、超低価格で高性能のパーソナル・コンピューターの商品化に成功した。

「SC－3000」の発表をする駒井常務

今回発表されたパーソナル・コンピューター「SC－3000」は8ビットCPUを内蔵したもので、次の特徴を持っている。①本体とアンテナ切換え装置、電源アダプターつきで定価二万九千八百円と、同程度の他社製品と比べると約二分の一から四分の一の超低価格であること。②カートリッジ（BASIC、音楽、ゲーム、その他）交換により初心者から専門家まで幅広く使用可能な基本設計になっていること。③家庭で使用されているテレビジョンセットを利用（RF、ビデオ両端子付き）して、高解像度のグラフィックが得られること。④十六色の異なるカラーを自由にコントロールできること。⑤広帯域の周波数で三重和音などほとんどの音楽を奏でることができること。⑥三十二面の異なったスプライト（キャラクター）を（重ね合わせの優先順はある）動かせること。

専用のTVモニターは想定せず家庭用テレビジョンを用いる点は、一般に使用しやすいだけでなく、コンポジット出力でキメ細かい映像を出すなど配慮されている。また外部記憶装置は市販のテープレコーダーでまかなうが、入力に用いるカートリッジは八ないし四十八キロバイトとなっており、ビデオRAMを含むRAM機能も十八ないし四十八キロバイトと高性能。

上の写真は「SC－3000」の本体とTVモニターを組合わせたようす（カートリッジは本体の真横から差し込む）。下の写真は本体を真上から見たようすで、キーボードのさまざまな働きがよくわかる。

キーボードにも大きな特徴がある。当然小型・コンパクトでカタカナはJIS配列になっており操作性に優れているほか、ファンクションキーとコントロールキーを備えているのが注目される。ファンクションキーは機械語をキーひとつで指示できるのでプログラム作成に便利だし、コントロールキーは直接方向を指示できるのでジョイスティックを省いてゲームするのに便利となっている。またグラフィックでの分解能は二五六×一九二ドットとアーケードTVゲーム機並み、テキストの分解能は五×七キャラクター、六×八ドットマトリックス、三八カラム×二四ラインとなっている。

なおカートリッジは当面BASIC、ゲーム、音楽、教育用など三十本を同時発売する予定。うちTVゲームはセガ社業務用からが中心となるもようだが、新ゲームを含めるとしている。なおジョイスティックは一個二千円で別売。

以上は玩具、マイコン関係などのルートを通じて発売するとしている。

ナムコ「パックマン」など2種
エコーはがきに
1400万枚分の広告提供

郵政省が発行している広告入りの〝エコーはがき〟に㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）のキャラクターが入り、五月三十一日全国一斉に発売される。

エコーはがきは五十六年七月から登場したもので、広告スポンサーがつくことにより販売価格は一枚三十五円と割安。全国で売られる全国版と販売地域が限られた地方版とがあり、今回ナムコがスポンサーとなったのは全国版で、日本中の郵便局、切手類販売所など約十三万ヵ所で発売となっている。発売されたのは同社TVゲームキャラクターの〝パックマン〟、迷路脱出ロボットで最新TVゲームキャラクターでもある〝マッピー〟の二種類で、各七百万枚ずつの計千四百万枚。なおこれまで全国版の発売は大手電気メーカーや航空会社などによるものが約十件あるが、千四百万枚も提供するのは同社が初めてのこと。

ナムコが提供する「エコーはがき」

Gマシン対策でJAMMAとNAOが
現地調査決める
〝基準〟の180枚など再検討へ

ギャンブル（G）マシンによる違法営業撲滅をスローガンに掲げている日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）と日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）では、両協会にまたがる「Gマシン対策合同委員会」（岡田和生委員長）で四月十五日に第九回会合、五月十二日に第十回会合を開き、JAMMAの健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長）は四月二十二日に第四回会合、五月十二日に第五回会合を開いている。

これらの会合は、概してGマシン対策合同委員会の第八回会合（二月一日＝本紙第209号既報）を受けて開かれているもので、順を追ってみると大要次のようになる。

四月十五日の合同委員会は霞が関の東海大学校友会館で開かれ、今年度初の会合として活動方針などについて検討した。まずポーカーゲームは一部地域を除いて減少傾向にあるが警戒を要するとの現状認識のもと、さらに川崎市などで現地調査をすることになった（協会レベルでこの種の現地調査をするのは初めて）。またG機排除のため「健全なメダルゲーム機（ギャンブル機）」にJAMMAによるシールを貼るとの提案が出されたが、これについてはJAMMAで検討するとのこと。

四月二十二日の健全娯楽推進委員会は、渋谷の青学会館で開かれ、JAMMAの定款でいう「公序良俗に反する娯楽機械（賭博機械）」を提出された「基準案」で具体的に示す必要が確認されたが、現行のJAMMA「賭博機排除の為の基準」中の「百八十枚」の妥当性そのものが疑問との意見もあり、当面同「基準案」によるが補充案などを検討することになった。（五月十二日の健全娯楽推進委員会ならびにその直後開かれた合同委員会については続報の予定）

29面に

法人申告所得ランキング2万社発表

市場の安定化を図り躍進続けるAM業界

毎年五月に発表される法人申告所得のランキングが各業界の盛衰のバロメーターとして年ごとに話題を集めているが、TVゲーム機を中心とするAM業界はコピーの氾濫などによる落ち込みを見事に脱しつつあり、一部を除いて極めて好調な伸びを示した。これらは製造、オペレーション部門の正しい業務の積み重ねがAM業界の基礎であることも示している。

今回発表された二万社は五十七年十二月末までの一年間に到来した決算期による全国の法人申告所得をもとに、多い順から二万社分ランキングしたもの。法人申告所得は四千万円以上の場合、所轄税務署で公示されることになっており、「週刊ダイヤモンド」（五月十四日号、二万社収録）と「日経ビジネス」（五月二日号、一万社収録）は帝国データバンク調べを、「週刊東洋経済」（五月七日号と二十三日号、一万社収録）は東京商工リサーチ調べをそれぞれもとに発表した。うち「週刊ダイヤモンド」は昨年まで一万社収録だったが今回二万社とランキング幅を倍増させており、本紙では今回「週刊ダイヤモンド」に準拠しつつ、各種データを追加し下表のとおり作成した。ピックアップした法人は、業務用TV機のメーカー、ディストリビューター、オペレーター、パーツサプライヤー、遊園地関係など。㈱後楽園スタジアム（遊園地部門は一〇%）は今回の表に入れなかったが、五十七年一月決算で三十一億九千五百万円（前年二十七億二千九百万円、伸び率一七・一%）で全国第七八三位となっている。なお法人申告所得とは税法上のもので、通常の経常利益などとは一致しないものとされている。

任天堂、全国 140位

売上げ2.5倍、申告所得4.2倍に

小型AM機関係では任天堂が大躍進して、一四〇位となり、各方面から最も注目された。同社の売上げ高は約五百七十六億円（前年二百三十億円）で約二・五倍という驚異的な伸びを示し、売上げ高ランキングでも全上場製造業中三四五位（前年六二九位）と最も注目されることになった（「週刊ダイヤモンド」四月十六日号）。同社の売上げの内わけは業務用AM機三七%、家庭用五九%。輸出は六一%も占めており、国内から海外へと大きく市場を広げている。

任天堂の申告所得は五十五年の十九億三千万円から比べると、二年間で十倍以上の百九十九億円にも及んでおり、文字どおり大躍進となった。これはTVゲームでコンスタントにヒット作を出してきていること、そしてLSIゲーム「ゲーム&ウォッチ」の大ヒットがそれぞれ貢献しているとされている。同社の子会社だった任天堂レジャーシステムは二月末に任天堂に統合されている。なお任天堂の今年八月決算では経常利益二百九十億円が予測されており、さらに躍進するようだ。

総合順位	社名	57年申告所得（百万円）	決算月	56年申告所得（百万円）	増減率（%）
140	任天堂㈱	19,916	8	4,718	322.1
568	㈱タイトー	4,372	12	503	769.2
769	コナミ工業㈱	3,232	2	569	468.0
798	㈱ナムコ	3,118	5	1,727	80.5
816	㈱セガ・エンタープライゼス	3,056	4	402	660.2
1306	日本ドリーム観光㈱	1,805	1	1,782	1.3
1585	㈱よみうりランド	1,503	3	1,656	▲ 9.2
1982	グローリー商事㈱	1,195	3	584	104.3
2614	加賀電子㈱	888	3	682	30.2
3031	㈱日本コインコ	768	7	1,169	▲ 34.3
3290	東映通商㈱	707	1	――	――
3819	三精輸送機㈱	607	1	――	――
3906	㈱ナナオ	594	9	104	471.1
4224	明昌特殊産業㈱	550	1	500	10.0
4493	日本ブランスウィック㈱	516	11	465	11.0
4919	サン電子㈱	470	3	346	35.8
5514	㈱神戸ポートピアランド	419	3	――	――
6378	長島観光開発㈱	365	2	476	▲ 23.3
6568	ユニバーサル販売㈱	355	4	――	――
7340	㈱ユニバーサル	319	2	160	99.4
8479	泉陽興業㈱	276	4	199	38.8
9025	日邦産業㈱	260	3	263	▲ 1.1
10318	㈱マタハリー電気商会	227	11	276	▲ 17.7
10684	任天堂レジャーシステム㈱	220	8	177	24.3
11130	日本物産㈱	211	7	239	▲ 11.7
12104	ジョイパックレジャー㈱	193	3	194	0.5
12332	㈱ダイワ貿易	190	10	43	341.9
12926	㈱ジャレコ	181	7	――	――
13111	㈲ステファノ商会	178	6	73	143.8
13368	㈱琥珀	175	9	82	113.4
14005	㈱岡本製作所	167	3	108	54.6
14434	東条湖ランド㈱	162	5	127	27.6
14456	㈱シグマ	162	5	149	8.7
17157	データイースト㈱	137	3	――	――
17590	㈱藤商事	134	3	465	▲ 71.2
18904	近鉄興業㈱	125	5	――	――

タイトー、コナミ工業 ナムコ、セガ社も急伸

タイトーは「スペース・インベーダー」ブーム直後の五十五年度所得は急落したが、五十六年五億三百万円、五十七年四十三億七千二百万円（前年比約八・七倍）と急速に回復し、インベーダーブーム時の五十四年所得三百八億円で全国五十三位になって騒がれたことはとうに昔の話となり、極めて安定してきている。同社の売上げ高は三百三十億七千万円で、このうちオペレーション収益は約八〇%（推測）。日本最大のAM機オペレーターと見なされている。

コナミ工業は相次ぐTVゲームのヒットで、国内外ともに売上げを伸ばし（売上げ高八十二億円）、所得も前年比五・七倍の三十二億三千万円と、業界三位の位置についた。今年二月決算の状況も順調のようであり、「やや増益」（上月社長）とされている。ナムコは極めて安定した「やや増益」を続けてきたが、今回は一段とピッチを上げ八〇・五%増の三十一億千八百万円と所得を伸ばした。今年五月決算の経常利益も四十五億六千万円ほど見込まれてるが、これらは「ディグダグ」「ポール」などTVゲーム機のヒットを安定して出していることからきている。売上げ高は二百十六億円で、うちオペレーション収益は四七%、「パックマン」などのロイヤリティ収入もかなりの比率を占めていると見られている。

セガ社は前年五千位台にまで落ちたが、所得を七・六倍増やして八百位台まで大幅に回復してきた。同社のオペレーション部門は三五%と、タイトー、ナムコに比べ少ないが、製造販売部門でかなり健闘してきていることがわかる。今年四月決算の経常利益は「やや減益」の二五億円になるもよう。TVゲームメーカー関係では以上のほか、サン電子（AM関係は約三〇%）、ユニバーサルとユニバーサル販売（合計すると六億七千四百万円で、全国三千位台になる）、日本物産、ジャレコ、ステファノ商会、シグマ、データイーストがそれぞれ順調に業績を上げている。オペレーターとしてはタイトーなど大手のほかマタハリー電気、ジョイパックレジャー、ダイワ貿易、琥珀、シグマが好業績を上げている（一部風営遊技も）。

一万社以内で今回リストから姿を消したのはテーカン（八月から六月に決算期変更）とボナンザ、エンタープライズなど。ボナンザの五十六年十二月期所得はその後三億七千七百万円（昨年発表時二億八千八百万円）に修正されているが五十七年度所得は不明。コロナも大幅減益でリストから姿を消した。

遊園施設は三精輸送機 明昌、泉陽の順で安定

遊園施設、遊園地、小型乗物機関係はほぼ順調に業績を伸ばしており、とくに遊園施設では三精輸送機（遊戯機三〇%）、明昌特殊産業、泉陽興業が好調で、遊園地では新しい神戸ポートピアランド、東条湖ランドが好調となっている。日邦産業では小型乗物機部門は約一〇%と見られている。パーツ関係では、TVゲーム機の改造（コンバーション）が一般化しているのを受けて、東映通商が躍進中、加賀電子、ゲーム機用紙幣識別機で日本コインコは三千位台にとどまった。

なお今回のランキングで一万社目は二億三千五百万円で、前回の二億二千万円を上回り、やや全般に景気が回復気味であることを示した。こうした中で、AM業界は無断コピーとギャンブル機犯罪の追放を強力に進めてきており、その努力が業界全体の利益増進につながって今回の大躍進になったものと見られている。

ナムコ、TVゲーム著作権で エポック社を訴え

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではこのほど、玩具大手メーカーの㈱エポック（本社東京、前田竹虎社長）を相手どってTVゲームの著作権侵害を理由に損害賠償を求める訴えを起していることを明らかにした。

これは五月十一日、東京地方裁判所に提訴したもので、ナムコの訴えによると、エポックは昭和五十六年ごろから液晶式ハンドヘルドゲーム「パクパクマン」を製造販売しているが、これはナムコが開発したTVゲーム機「パックマン」を無断で模倣しており、ナムコに属する「パックマン」の視聴覚著作権を侵害している――というもの。

ナムコではこの訴えで、「六億六千万円の損害の内一部（当面の）請求として一億九百万円の支払い」をエポックに対し求めている。

なおナムコでは同社TVゲーム機「パックマン」などの視聴覚著作権を侵害されたとして、五十六年七月に㈱酔心らを、五十七年五月に㈱パンダイを、さらに五十八年一月にコモドール・ジャパン㈱をそれぞれ相手どって損害賠償を求める民事本訴を起している。

ナムコ特集のTV放映

4月17日のテレビ朝日「明日の経営戦略」で

中小企業庁が提供しているテレビ番組に㈱ナムコが時代の先端をいくTVゲームメーカーの例として全面的に紹介され、お茶の間を通じて各方面に広く注目された。

この番組は毎日曜日の朝（標準七時半から三十分間）テレビ朝日系の全国ネットで放映されている「明日の経営戦略」。四月十七日のこの番組は「〃遊び〃を輸出して36億円」と題して、ナムコのTVゲーム「パックマン」が大ヒットして、年間ロイヤリティ収入が三十六億円（売上げ全部の一六・八%）にものぼるに至った経緯を、中村社長が語るところから始まっている。この中で同社長は木馬を製造していたころ、ミッキーマウスなどのキャラクターを扱う経験からキャラクタービジネスに興味を持っていたが、こういう形でできたことに満足している、と述べている。

この番組は米国のいわゆるシリコンバレーにも取材の足を延ばし、ナムコ・アメリカの中島社長、アタリ社のポール副社長、同・業務用ゲーム機部門ファランド社長の発言を紹介。この中で中島氏は「パックマン」がこれまでにない万人の心をつかむものを持っていたのがヒットの根拠だろう、今や「パックマン」は比喩的な動詞、名詞にまでなっている、と語っている。

また市場としては日本の一五%、欧州の一〇%に比べ米国が七五%と高いうえ、〃機会の国〃米国は日本の若くて優秀な技術者にとって学ぶ点が多いことを強調している。

ポール副社長、ファランド社長はナムコとの協力関係に十分満足していると述べている。

中村社長は二、三年前からいわゆる仮説として〃第五次産業〃を提唱しているが、第三次産業（サービス業）をさらに区分して、第四次産業（知恵を売るビジネス）、第五次産業（心の産業、情緒産業）と説明し、第一次から五次へと付加価値が高くなる点をこの番組でも指摘し、ビジネスの形態としても製造段階からライセンス輸出へと付加価値の高いものへと移っていった、と説明した。

この番組はあくまでも中小企業にとっての〃明日の経営戦略〃を紹介するものだが、中村氏は番組の締めくくりとして、〃遊び〃の今後のありかたに迫るには暗中模索しかなく、苦しみながら楽しみながら進んでいく、と謙虚な姿勢で結んでおり、視聴者にとっても広く好感を与えたもよう。

テレビ画面から、上左はタイトル、上右は取材記者に語るナムコ・中村社長

上左はナムコアメリカの中島社長、上右はアタリ社のポール副社長

上左はアタリ社業務用部門のファランド社長、上右はアタリ社CMから

コナミ工業、「ジャイラス」で 海外三社に許諾

アメリカ、イギリス、ドイツに

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）ではこのほど、同社TVゲーム機「ジャイラス」を、海外三社にPC基板ベースで製造許諾したことを明らかにした。

海外への同ゲーム製造許諾は、南北アメリカ大陸市場に関して米国のセンチュリー社（本社フロリダ州ハイアレー、カミンコウ社長）に、英国市場（アイルランドを含む）に関しては英国のタイテル社（本社ロンドン、コレン社長）に、またドイツ市場に関しては西独のENV社（本社フランクフルト、グレンケ社長）にそれぞれ行なっている。

とくに米国ではさきほどのAOEショーで発表後出荷を進めているが、同ゲームが本格的な〃ミュージックボード〃を加えた初のTVゲームとして高い評価を受けながらの出荷となっているとのこと。

サン電子は「アラビアン」で 米アタリ社に許諾

サン電子㈱（本社愛知県江南市、前田昌美社長）ではこのほど、同社TVゲーム機「アラビアン」に関して、米国アタリ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、レイモンド・カサール会長）に対し三月下旬製造許諾したことを明らかにした。

許諾内容は業務用分野について基板ベースの許諾で、日本、東南アジア、オーストラリアを除く全世界の市場に関し独占的となっている。CE分野ならびに上記地域以外については今のところ未定。同TVゲーム機は国内では六月中旬発売の予定で、ゲーム内容は古代ペルシャを舞台に少年がお姫さまを救い出しに行くもので、四場面から成り各場面が絵本のページをめくるように展開していくというストーリー性のあるゲーム。

上の写真はディストリビューター部会第23回会合（4月5日）のようす

JAMMA・DB部会が 北村氏講演軸に

ディストリビューターシップに迫る

JAMMAのディストリビューター部会（川楠俊太郎部会長・㈱カワクス）では三月三日に第二十二回、四月五日に第二十三回、五月十日に第二十四回の会合をそれぞれ東京・永田町のTBRビルで開き、ディストリビューターシップ確立へ向けてさまざまなアプローチを行なっている。

同部会の部会長は、JAMMA第十三回理事会（三月二十九日）の部会委員会再編により、森健次郎氏（㈱エスコ貿易）から川楠氏へと変わったが、従来どおりの運営で進められている。うち、第二十三回、第二十四回会合では北村安寿雄氏による連続講演（本紙第207号参照）が引続き行なわれ、①AM機業界の精密なデータ収集と分析が急務である、②一般消費者に訴えるだけの力を持つ広報宣伝がぜひとも必要である、③業界内流通システムに関して代理店契約を早急に確立し（メーカー、ディストリビューター、オペレーターという円滑な流通を進めず、現在のような混とんとした状態で進めるなら、混乱し互いに不利益になる）共栄共存をめざす必要がある――などの内容の講演が行なわれた。

また第二十三回会合では、ナムコの「ゼビウス」新価格システムについて論議が交されたほか、メーカーのもとにある非会員の同部会加入促進問題などが継続検討されている。

NAO・四国支部がTV機を 身障施設に寄贈

NAO四国支部（武市哲夫支部長・大光産業㈱）では三月一日、香川県高松市の身障者施設「たまも園」（荒井忠良園長）にTVゲーム機三台を寄贈した。

この寄贈については、たまも園で入場者に新規に購入する機材の希望を募ったところ、「TVゲーム機を購入してほしい」との希望が一番多かったことがきっかけ。そこで同園からTVゲーム機購入の申し込みを受けた同支部会員の㈱ゼムス（本社高松市、神原研志社長）では、そのいきさつを支部会員に話したところ全員の賛同により同支部から寄贈しようということになったもの。寄贈されたTVゲーム機は三台ともテーブル型で、機種は「パックマン」「ギャラクシアン」「コスミックエイリアン」。

上の写真はNAO四国支部TVゲーム機寄贈のようす

たまも園は十八歳から六十五歳までの重度身障者施設で、現在百八名が入園している。寄贈されたTVゲーム機は主に余暇に活用されており、同園では機能回復訓練にも役立つのではないかと期待している。なお寄贈TVゲーム機を同園に持ち込んだ三月一日には、入園者などが見守るなか寄贈式が行なわれ、荒井園長から同支部に対し感謝状が贈られている。

特許・実用新案 出願公告・公開

（4月26日～5月12日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分でAM業界関連のものは次のとおり。前号から適時掲載している。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合せ下さい。

〔特許出願公開〕

五月二日付＝「電動式スロットマシンのリール表示回路」、パシフィック工業㈱（東京）、公開73383、出願56－170798。

〔実用新案出願公開〕

五月七日付＝「コースター」、明昌特殊産業㈱（大阪）、公開67495(請)、出願56－162183。「歩行ロボット」、㈱ナムコ（東京）、公開67497、出願56－162624。

五月十二日付＝「遊戯機械の駆動装置」、東洋娯楽機㈱（東京）、公開70290、出願56－165172。「スロットマシン」、角野博光（大阪）、公開70292、出願56－165975。

東京国際見本市に 東娯が初出展

四月二十六日から五月五日までの十日間、第十五回東京国際見本市(社)東京国際見本市協会主催)が東京・晴海の国際見本市会場にて盛大に開催され、AM業界から東洋娯楽機(株)(本社東京、山田俊夫社長)が初出展、乗物機やゲーム機を展示し話題を呼んだ。

この見本市は内外の経済交流と国際親善に寄与することを目的に、昭和三十年に第一回を開いてから一年おきに開催されてきており、今回で十五回目を迎えた。会場では世界四十五カ国、計二千社にのぼる出展社が消費財から機械類に至る多種多様な製品を国際色豊かに展示したほか、日本全国からの伝統工芸品や地場産業製品なども一堂に集められた。

東洋娯楽機は屋外展示場のうち約百平方㍍の小間に、大型乗物機「宙返りロケット」、定置型乗物機「ビッグロボ・メガロX」「ミュージックペンギン・アイスちゃん」「ファミリーわんちゃん」、アーケードゲーム機「ステッパー」「ミスターモグラ」を展示し、それぞれ実際に稼働させ〝ミニ遊園地〟的な役割を果たした。とくに「宙返りロケット」と「ステッパー」は一時行列ができるほど来場者に好評を博した。このほか立乗りコースター「アストロコメット」の一部実物展示と同機の稼働状況をビデオにて紹介し、注目を集めた。同社が出展したのは主催者側から親子連れの多い来場者に憩いの場を与え、また親の商談中に子どもが待っていられる場所を提供してほしいとの要請があったためで、乗物機とゲーム機の出品は同見本市始まって以来初めてのものとなった。同社では「圧倒的な入場者(今回の会期中入場者は約六十九万人)を誇るこの見本市は、AM業界ならびに当社の業務内容を広く知ってもらうためのいい機会」としている。

なおこのほかAM業界からも占い機、パソコン、自動演奏ピアノなども出品された。

(写真は東娯の屋外展示のようす)

論潮 パソコンゲーム

家庭用TVゲームのブームは、市場が大規模になってしまっている米国とこれから拡大していくだろう日本と、そう容易に比較できるものではないが、日米いずれも家庭用は業務用になんらかの影響を与えつつあることだけは確かである。

米国の場合、アタリ社のVCSがリードする形で、カートリッジ式が中心となり、キーボードなしのゲーム専用機から今やキーボードつきのホビーパソコンが主流になりつつあるなど、まさに成長してきている。この間これらの家庭用TVゲーム機やホビーパソコンは事実上子どもたちにコンピューターの利用方法を十分なまでに学習させ、文字どおり〝コンピューターエイジ〟の子どもたちを育ててきた。今後もこの現象は続くと言われており、これらの子どもたちは間違いなく未来社会のリーダーとして、高度な文明を築く基礎を作ると予測されている(もちろんその弊害も考えられている)。

TVゲームは子どもを学校教育からひき剥し、遊ばせすぎ、金を浪費させる——という非難は米国各地に数多くあるが、TVゲームは業務用家庭用を問わず、子どもたちの知的向上(とりわけコンピューター応用技術への学習)に大きな効果があるだけでなく、親子のコミュニケーションの拠り所のひとつともなっている点などが高く評価され、どちらかと言うとTVゲーム絶賛論の方が強い(本紙第210号既報のレーガン大統領発言もあるほどだ)。

一方、日本では家庭用はパソコンゲームから急速に市場を広げた。親たちの関心とは別に、子どもたちはパソコンでゲームを始めてきたが、これらはカートリッジ式ではなくテープが主流である。ゲームソフトの形態からすれば、日本は米国と逆の方向から開始してきたと言えるわけだ。業務用TVゲームに対する、誤解を含めた非難とは関係なしに、パソコンゲームは拡大してきたが、カートリッジ式でどうなるか、注目したいところである。

2会員増えた大レ協が NAO大阪と交流 部品の共同購入なども検討

大阪レジャー機器(協)(事務局大阪市天王寺区、峯久理事長)では四月十八日、大阪・森の宮青少年会館で四月例会を開いた。

まず新入組合員として(有)淀企業(道風敏明社長)、トーショー商会(金沢浩社長)の二社が紹介されたあと議事に入った。その主な内容は次のとおり。

①NAO大阪府支部から川上支部長が出席し、NAOの活動趣旨や現況について説明、同組合員のNAOへの加入を望んだ。また青少年育成国民会議との懇談会(二月)の内容を報告した同支部長は、NAOと同組合とが協力し業界の健全発展を期していきたいと述べた。同組合とNAO大阪府支部は今後も交流を深めていくもよう。②第四回定時総会を五月(その後五月二十六日と決定)に開催し、あわせて五月例会も行なうことになった。③来年四月に実施予定の親睦旅行について検討した。④第二回ゴルフコンペで田中熊雄氏(株)マルキ)が連続優勝したと報告された。このほか諸部品の共同購入についての検討や、出席メーカーによる新製品動向の説明などがあった。

サン電子が旧本社跡地に 新本社ビル完成 4月1日から地番表示も変更

サン電子(株)(本社愛知県江南市、前田昌美社長)ではかねてより建設を進めてきた新本社ビルがこのほど完成し、四月一日から新本社にて業務を開始した。

これは業務拡張にともなうもので、同社が繊維関係の業務を行なっていた頃からの旧本社を取り壊し、その跡地に建設された。新本社ビルは建物面積が二千五十平方㍍(本社敷地は約三千三百平方㍍)あり、鉄筋三階建て。一階と二階は工場と一部事務所、三階は本社事務所となっている。なお新本社は旧本社と同じ場所だが、四月一日からの同社周辺地域の住民表示変更にともない、同社所在地は次のようになった。

サン電子(株)=愛知県江南市古知野町朝日二五〇、☎(〇五八七五)五―二二〇一。

ロジテック倒産

(株)ロジテック(本社神奈川県藤沢市、菊地俊一社長)が三月二十二日、横浜地裁に和議申請していたことが、このほど明らかになった。

民間の信用調査機関の調べによると、同社は昭和五十一年十月倒産したパール電機(株)の第二会社として同十一月に設立され、TVゲーム機、カラオケ機器の製造を行なってきた。しかし同社カラオケ機器、アーケードTVゲーム機は伸び悩み、ポーカーゲーム機も取締り強化で売上げ減少し、取引先の倒産が引き金になって行き詰ったもの。

四月十二、十九日に債権者会議が開かれたが、負債総額は約十二億円とされている。

ナムコの大阪の拠点が江坂へ 関西事業所移転

(株)ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)ではこのほど、関西事業所(橘正裕所長)を移転し、五月四日業務を開始した。

これは業務拡張にともない従来の事務所では手狭になったためで、今回七百六十平方㍍の敷地に四百三十平方㍍の二階建て建物を建設、五月三日に竣工式を行なった。関西事業所は、大阪事務所、同事務所管轄の大阪北営業所と大阪南営業所、大阪販売事務所、大阪サービススポットを統轄しており、今回そのうち大阪南営業所だけを従来のまま残し、あとはすべて移転させた。二階建ての新事業所は、一階にフロアの大部分を占める倉庫と一部事務所、二階に事務所と会議室などを設けている。所在地、電話番号などは次のとおり。

関西事業所=大阪府吹田市江の木町二十の十、大阪事務所/大阪北営業所/大阪サービススポット☎三三〇―六二二一、大阪販売事務所☎三三八―三五一一。

大阪南営業所=大阪市浪速区難波中三の四の四十、南大阪ビル、☎六四九―〇五〇五。

上の写真はサン電子の新本社、下はナムコ関西事業所の新事務所

営業所新設

(株)タイトー・熊谷営業所/熊谷技術サービスセンター=埼玉県熊谷市佐谷田字飯塚一四一〇の一、☎(〇四八五)二一―四七二一、二四―九九三三(営業所)。

事務所移転

中央リース販売(株)=東京都中野区中野三の三十三の五、☎三八〇―二〇六一、桝本哲夫社長。

(株)ダイホー=名古屋市守山区大字小幡字大屋敷一〇〇、☎(〇五二)七九五―一五九〇、森田英夫社長。

大分レジャー産業=大分市大字鶯野九二八の一、☎(〇九七五)六七―一八一一。後藤邦成社長。

茨城県下で現在唯一の 本格的な 遊園地

日立かみね公園で 各種大型遊園施設

市民の期待集め 6機種運転開始

日立かみねレジャーランド

県内初の「ジェットコースター」は雄大な自然を望む山の斜面を最高時速60㌔で走り抜けていく

茨城県日立市の丘陵地にある日立かみね公園内に四月五日、県内初のジェットコースターをはじめ大型遊戯施設六機種とゴーカート、ゲームコーナーなどを設置した本格的遊園地「日立かみねレジャーランド」がオープンした。

この公園は日立市や商工会議所などにより設立された㈶日立市公園協会（根本甲子男会長）の経営で、昭和三十二年に「かみね動物園」とそれに併設して子ども向けの「かみね遊園地」が同公園内に開園して以来、遊戯機を増やし付帯施設も整備されてきた。それらの施設と隣接して今回「レジャーランド」が大人も楽しめる遊園地としてオープンしたことで、同公園は既設の遊園地や動物園、周辺の温水プール、郷土資料博物館とともに、あらゆる層を対象にした総合的なレジャー施設へと充実、発展が期待される。なお同公園は県内随一の桜の名所としても知られている。

日立市公園協会による公営 豊永産業製などツノダが導入

さて「日立かみねレジャーランド」は、以前あったフィールドアスレチック施設の跡地一万二千七百平方㍍に設置されたもので、市街地と太平洋を一望できる南向きの傾斜地。同ランドに設置の全機種は㈱ツノダ（本社仙台市、角田一郎社長）により導入されたもので、同社はそのうち大型一機種とゲームコーナーの委託営業を行なっている。そのほかは日立市公園協会の直営。設置機種は大型乗物機六機種と定置型乗物機数台、ゴーカート、ゲーム機などでその内容は次のとおり。

①「ジェットコースター」（豊永産業製、直営）＝県内初の機種でコース全長五百六十㍍、一周の円周運動をする部分が二ヵ所ある。斜面を生かして設置され、最高部は地上十五㍍。周囲とマッチするよう緑が基調の配色。最高時速約六十㌔㍍、四人乗り車両の五両編成で定員二十名、所要時間は二分。利用料金三百円。②「飛行塔」（東洋娯楽機製、ツノダ委託）＝四人乗りゴンドラ四台が高さ十六㍍まで旋回（直径九㍍）しながら上昇。利用料金百円（以下⑥まで同じ）。③「宙返りロケット」（豊永産業製、直営）＝アーム両端の四人乗りゴンドラが直径八㍍の垂直回転運動をする。最高部約十㍍。④「スピットファイヤー」（東洋娯楽機製、直営）＝四人乗りゴンドラ八台が高さ二㍍から九㍍の間を斜め回転。⑤「ロックンロール」（豊永産業製、直営）＝四人乗りカプセル十台が回転しながら直径九㍍の円周運動をする。⑥「ビックリハウス」（東洋娯楽機製、直営）＝内部でイスが揺れ壁面が回転。定員十四名。なおこのうち③から⑥はさきに廃止となった水戸市の偕楽園レイクランドから移設されたもの。偕楽園の廃止で同「レジャーランド」は県内で唯一の本格的遊園地となっている。

⑦ゴーカート（真砂工業製、直営）＝コース全長四百㍍、最高時速二十㌔㍍、全部で十五台設置。利用料金は二人乗り三百円、一人乗り二百円。このほか小型定置式乗物機数台（日本娯楽機製など）設置。またゲームコーナーではTVゲーム機（テーブル、アップライト、コックピット）十数台、その他アーケード機十数台、計約三十台を設置しており、同コーナーはツノダの委託営業。

同ランドでは今年の総入場者数を二十万人と見込んでいるが、オープン後約一カ月間の延べ入場者が予想を上回る五万五千人を数え、好調な滑り出しを見せている。なお入園料は大人二百円、子ども百円。

従来からの「かみね遊園地」と合わせ総合レジャーランド化

かみね公園に従来からある「かみね遊園地」のほうは敷地面積三万二千六百平方㍍、大型遊戯機九機種のほかバッテリーカー、定置型乗物機、ゲームコーナーなどが設置されており、入園料は無料となっている。

現在設置されている機種は五十二年から五十七年にかけて導入されたもので、次のとおり。大型遊戯機では①「ムーンロケット」（定員三十六名）、②「アストロジェット」（定員二十四名）、③「豆汽車SL」（定員三十六名）、④「回転ボート」（定員二十四名）、⑤「観覧車」（定員四十八名）、⑥「チェーンタワー」（定員三十二名）、⑦「カプセルロケット」（定員三十六名）、⑧「メリーゴーランド」（定員二十四名）、⑨「スーパーカー」（定員三十二名）。このうち①から⑦までは東洋娯楽機製、⑧と⑨は豊永産業製。小型乗物機では中央部に警官などの人形を設置したバッテリーカーコーナーに、二人乗りバッテリーカーを十二台、定置式コーナーに定置型乗物機を十台設置。またゲームコーナーではTVゲーム機（アップライト、コックピット）十数機種とその他アーケードゲーム機十七機種、計約三十機種を設置。以上のうちバッテリーカーコーナーとゲームコーナーはツノダの委託運営により、そのほかはすべて公園協会の直営となっている。同遊園地の年間入場者数は平均約三十万人を数えている。

このほか動物園では哺乳類四十八種二百四十匹、鳥類六十三種二百五十羽、は虫類三種五十数匹、計百十四種約五百五十点の動物を飼育している。これは北関東で唯一の動物園であるため、日曜祝日ともなれば県外からも多数の家族連れが来園するという。また一月に完成した市民プール（屋内温水プールと屋外プール）は身障者も利用できるよう各種の設備が完備されている。

日立市公園協会では「日立かみねレジャーランド」を核に同公園を県内きってのレジャーゾーンとして盛り上げ、各施設を合わせた公園全体の年間総入場者数を百万人と見込んでいる。

アームに支えられた乗物が垂直回転する「宙返りロケット」

カプセルが回転しながら大きく円周運動をする「ロックンロール」はヤングの女性に人気

テント張りの屋根のついた乗物が最大70度の傾斜角度で回転する「スピットファイヤー」

「飛行塔」の上部からは眼下に市街地と太平洋が広がる

「ゴーカート」は二人乗りと一人乗りを設置。コース全長四百㍍で花や木が植えられた庭園の中を走る

室内が逆さになる「ビックリハウス」

「かみねレジャーランド」に隣接した「かみね遊園地」で人気の「豆汽車SL」は、人形などを設置した庭園の周囲を走る

第26回 東京・吉祥寺

全国縦断 ゲーム場ルポ

武蔵野市東部に位置する吉祥寺はここ四、五年の間に、都会的なセンスのある街へと急変した。とくに中央線吉祥寺駅の北側一帯の変わりようは激しく、駅東口から公園通りまで続く「ステーションセンター・ロンロン」、「レンガ館モール」、「F&F」「ファミリープラザ」などのSCのほか伊勢丹、東急、緑屋、西友といったデパートが進出。またしゃれた店やブティックも軒を並べ、ファッショナブルなタウンとして賑わっている。周辺に東京女子大、成蹊大、武蔵野美大などがあるため、キャンパスルックのヤングたちの姿が目立つ。彼らは吉祥寺を略して〝ジョージ〟という愛称で呼んでおり、ジョージは今ヤングに親しまれる街として活気づいている。

ゲーム場は駅を中心に九軒の店が集まっており、客層はやはり大学生が多く、女性プレイヤーもけっこういる。大ざっぱに言って駅北側のファッショナブルなビル街周辺にあるゲーム場はヤング中心、駅南側の店は周辺に夜の飲食店街があるためか若いサラリーマンが多いようだ。

「ゲームショップ・アップル」は洋風の二階建ての建物で、一階をメダルゲーム場、二階をTVゲーム場としており、それぞれ入口は別になっている。運営に当たる大和東映㈱は以前、吉祥寺駅北側だけで五軒のロケーションを展開していたが、インベーダーブーム時のゲーム場の乱立やロケ賃貸料の高騰などから、徐々にロケ数を減らしてきて現在は一軒になっている。同店は昨年、一階のみでの営業だったが、事務所にしていた二階を改装しTVゲーム機を設置、売上げ効率をよくした。洋風の白い建物が若者に受けており、女性客も入りやすい雰囲気になっている。設置機械は一階が大型メダルゲーム機四台を中心にスロットマシンなどメダルゲーム機を合計二十台、テーブル型TVゲーム機とフリッパーを各数台ずつ、二階がテーブル型TVゲーム機二十二台とコックピット型TVゲーム機一台という構成。フロア面積は一階、二階ともそれぞれ約三十坪ある。

上の写真は「ゲームショップ・アップル」の2階（上）と1階（下）のようす。下の写真は同店のしゃれたつくりの外観

「この周辺のロケ賃貸料は非常に高い」と語る「ゲームショップ・アップル」の支配人・中吉棟太郎氏

データ（順不同）

ゲームセンター・アサヒ 武蔵野市吉祥寺本町1-1-9、☎0422-22-3240、直営＝ゲームセンター・アサヒ。
ゲームショップ・アップル 吉祥寺本町1-8-21、☎21-8292、本社＝大和東映㈱（☎0462-74-0674）
ゲームプラザ・ファンパーク 吉祥寺1-8、レンガ館モール地下、☎21-4314、本社＝㈱セガ・エンタープライゼス（☎03-742-3171）
プレイロット・ジョイ 吉祥寺本町1-9-1、☎22-9909、本社＝㈱タイトー（☎03-264-8611）
ゲームイン・ラスベガス 吉祥寺本町1-11-24、☎22-1904、本社＝山根東京本社㈱（☎03-433-6601）
ハッピー 吉祥寺本町1-17-12、☎21-4825、直営＝玉井正一。
ピーターパン 吉祥寺南町2-1-3、吉祥寺ステーションセンター地下、☎22-8786、本社＝㈱フジレンタル（☎03-331-1720）
ゲームスポット・よってけ 吉祥寺南町1-1-5、☎48-4415、本社＝㈱ショウエイ（☎0423-66-2664）
ゲームセンター・ムサシ 御殿山1-1-3、☎47-7609、直営＝長谷美工務店。

上の写真は2枚とも「ピーターパン」にて。同店では12台設置のフリッパーに常連のファンが定着。下の写真は「女性客の質が変わってきた」と語る同店の尾形守俊店長

ゲーム機を機種別に分けてコーナー化を図っている「ゲームプラザ・ファンパーク」

同店の中吉支配人は「メダルゲーム機はやはり入りやすい一階に設置すべきで、二階に置けば死んでしまっている。現在ゲーム機の主流となっているTVゲーム機は二階に設置しても十分やっていける」と述べ、また「この周辺はロケの賃貸料が非常に高いため、客がかなり入って活況を呈していても純利益はそれほど上がっていないというのが実情だ。その意味では新宿にあるゲーム場と同じような条件下にあると思う。だからとくに賃貸料の高い駅北側では、新規の賃貸ロケのオープンは困難だろう」と語る。

大学生相手に安定運営

「ゲームプラザ・ファンパーク」は約六十坪のフロアで、一フロア面積ではこの界隈最大。地下での運営だが、ヤングたちで活況を呈している。店内は赤、青、黄の三色で統一。テーブル型TVゲーム機約七十台を中心にコックピット型TVゲーム機四台、アップライト型TVゲーム機七台、フリッパー四台、その他アーケードゲーム機数台、それと約五坪の奥まったフロアにアップライト型TVメダル機を中心とした各種メダルゲーム機十数台、計九十数台を設置。機械はそれぞれ機種ごと、あるいは料金別（一ゲーム百円と五十円の二種類）にコーナー化が図られている。同店の従業員によると「当店はファッションビルの地下でエスカレーターでおりたところにあるため、地下というハンディは全くない。女性客やアベックもよく来てくれる」とのこと。なお同店では定期的にTVゲーム大会も実施している。

「プレイロット・ジョイ」は約四十坪のフロアで、奥半分は一段下がったフロアになっている。店内装飾はすっきりしており、古いフリッパーのバックガラスを電光スポットで飾り、ポスターなども品よく掲示されている。このためプレイヤーは落ち着いたムードでプレイを楽しんでいるようだ。同店の小沼店長は「ここ数年、客層はほとんど変わっていないし売上げも安定しているようだ。周辺にある大学の学生がよく来てくれるが、顔ぶれが一定しており一見客は少ない。これは若者の間でゲームファンが増えていないことを示している」と語る。設置機械はテーブル型TVゲーム機約四十台を中心に、コックピット型TVゲーム機一台、フリッパー四台、その他アーケード機数台、計約五十台。

清潔で落ち着いた感じの「プレイロット・ジョイ」にて。フロアが2段になっている

「ゲームセンター・アサヒ」はこの界隈で最も人通りの多い「ダイヤ街チェリナード」に面している。地下と中二階それぞれ四十坪での運営だが、地下フロアは現在明るいイメージにするべく改装中のため、中二階のみの運営をしており、近々改装が終了し再び二フロアでの運営を始めるとのこと。中二階にはテーブル型TVゲーム機四十五台を中心にコックピット型TVゲーム機三台、フリッパー二台を設置。なお地下は改装後、テーブル型TVゲーム機中心のレイアウトになるもよう。

「ゲームイン・ラスベガス」は昨年暮れにオープンした店で、吉祥寺駅前から少し離れた商店街

次ページへ続く

の中での運営。そういう立地条件から同店の客層は大学生とともに子ども客も多いとのこと。一階と二階の二フロアに分かれており、それぞれ面積は約二十五坪。店頭には目立つ電光点滅式のイルミネーションを取りつけ、店内も壁面と奥に同店名の電光が輝き、米国ラスベガスの写真パネルが掲示されており、全体が赤を基調とした配色になっている。一階と二階ともテーブル型TVゲーム機が中心で、あとコックピット型TVゲーム機二台、占い機一台、計四十五台を設置。二階はテーブル型TVゲーム機のみ二十台が設置されているが、これはすべて一ゲーム五十円に設定し子どもを主な対象として運営している。

いろいろな電飾を店内にあしらい若者たちに好評の「ゲームイン・ラスベガス」

「ゲームセンター・アサヒ」の中2階フロアにて。地下は改装中で近々再オープン

「ピーターパン」は吉祥寺駅に接続したSC〝ロンロン〟の東端地下にあり、中央通路をはさんで約六十坪と約三十坪の二つのフロアでの運営。全営業面積では同店がこの界隈で最大規模。設置機械の種類も豊富にそろえてある。六十坪のフロアにはテーブル型ゲーム機を除く各種アーケードゲーム機約五十台を中心に、フリッパー十二台、アップライト型TVゲーム機約二十台、コックピット型TVゲーム機五台の計約九十台のほか、店頭に定置型乗物機三台を設置。三十坪のフロアは奥一面が鏡張り、左右の壁面はオレンジ、黄、茶の明るいラインが走りヤング向けの装飾がなされており、テーブル型TVゲーム機約四十台とアップライト型TVゲーム機一台を設置している。同店では古いアーケードゲーム機のメンテナンスも行き届いており、TVゲーム機も「スペース・インベーダー」（アップライト）が数台、いまなおよく稼働を続けている。これはブーム時に幼かったためプレイできなかった子どもが、現在大きくなって初めてプレイし熱中していることによるものらしい。また同店では十二台設置しているフリッパーが満席になるほどの人気を得ている。同店の尾形店長は「最近は女性がフリッパーに挑戦している姿が目立つようになった。従来は女性プレイヤーの好むゲーム機はやさしくて面白い内容のものに偏っていたが、最近ではテクニックを要するゲームのプレイもけっこう楽しんでおり、女性ファンが質的に変わってきているという傾向が見られる」と語る。同店を運営する㈱フジレンタルはこのほか、都内および横浜、千葉などで数店のロケを展開している。

「ハッピー」は約五坪の小さな店で、テーブル型TVゲーム機のみ九台を設置。会社帰りのサラリーマンや予備校生などの常連客が主な客層となっている。

吉祥寺駅の南側にある「ゲームスポット・よってけ」は中二階での運営で、大学生と若いサラリーマンが客層の中心だが、周辺の商店で働く人がよく休憩にゲームプレイを楽しみに来るそうだ。女性客は少なく、子どもの客もほとんど来ないとのこと。店内は装飾らしきものはなく簡素で、照明もけい光灯が十六本のみ。このけい光灯は間接照明を施し、八本一組にそれぞれ中心から八方向に広がるように取りつけられている。設置機械は全部TVゲーム機で、テーブル型四十五台を中心として奥の壁際にコックピット型三台、アップライト型二台を設置。総機械台数は五十台。

「ゲームセンター・ムサシ」は約二十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機二十一台、コックピット型TVゲーム機一台、あと店頭に占い機を一台、計二十二台を設置している。店内は少し暗い感じだが、入口から外の明るさが入ってくるため、奥に行くに従い暗くなっている。同店は常連の大学生がほとんどだが、夜にはサラリーマンが多くなるという。

総じて吉祥寺駅前のゲーム場は現在過当競争もなく、ゲーム料金もむやみに下げず一ゲーム百円と五十円の機械をうまく配置しており、大学生の常連客を主な対象に堅実な運営を展開しているようだ。

大学生と予備校生が主な客層となっている「ゲームセンター・ムサシ」の店内にて

近所にある商店の従業員がよく利用している「ゲームスポット・よってけ」の店内

コンピューター・チェスゲームのROMのコピーに対する著作権侵害訴訟と著作権表示

データ・キャッシュ・システムズ社　対　JS&Aグループ社事件

（連邦控訴裁判所第７巡回区　1980年９月２日判決）

ビデオゲーム裁判事例の研究…６

早稲田大学教授 土井輝生

事実

一九七六年、原告データ・キャッシュ・システムズ社は、グッドリッチ社と契約して、コンピューター・チェス・ゲームのコンピューター・プログラムの作成を依頼した。一九七六年から七七年にかけて、グッドリッチは、"Chess One-More Calculation" と呼ぶプログラムを開発した。このプログラムは、プレーヤーの指示をうけ、可能なコンピューターの動きを決定し、許容される動きのなかから作戦の原理に従ってどれかを選び、コンピューターの動きのディスプレーを決定することができるものであった。このプログラムの開発には、相当な時間、努力および創造力を必要とした。

コンピューター・プログラムは、最終的な形になるまでにいくつかの開発の段階をへなければならない。最初に、プログラマーは、プログラム論理を図式的に表現した「フローチャート」を開発する。つぎのステップは、これらの指令をフォートランやコボルのようなプログラミング言語による「ソース・コード」にする作業である。つぎに、ソース・プログラムは、1と0の組合せであるアセンブリ語ないし機械語に翻訳される。最後に、プログラムは、磁気テープやディスクのような機械的媒体に収納される。本件では、この最後の収納媒体としてROM（Read Only-Memory）チップが使用された。ROMは、アセンブリ語の1を連結部分とし0を非連結部分とする小さなスイッチを化学的処理によってプリントしたシリコン・チップである。

原告のゲームに取り付けられたROMを製造したのは、ジェネラル・インストルメンツ社である。原告は、一九七七年秋、コンピュチェス・ゲームの製造を開始し、一九七八年中販売を続けた。

一九七八年六月、原告は、ホンコンの会社がライセンスをうけていると主張してコンピュチェスを安い値段で売っていることを知った。原告は、ジェネラル・インストルメンツから、後者が他のチェス・ゲームのためにROMを製造していることを聞いた。原告の要請により、ジェネラル・インストルメンツは、新しいROMをテストし、それが原告のROMと同一のものであることを認めた。原告は、さらに追及して、当該他のチェス・ゲームはジェネラル・インストルメンツが作ったROMを使用し、かつ、ホンコンのノーヴァグ・インダストリーズがJS&AインダストリーズにJS&Aコンピューター・チェスとして販売させるために製造しているものであることを知った。

原告は、JS&Aコンピューター・チェスの製造および販売を阻止しようとしたが、成功しなかった。

一九七八年の暮にJS&Aは、そのコンピューター・チェスの販売を開始した。その後間もなく、原告は、連邦地方裁判所（イリノイ北部地区）に著作権侵害および不正競争の訴えを提起した。被告は、一九七九年四月十三日、原告の両方の訴訟原因について略式判決を申し立てた。

地方裁判所は、著作権法のもとでROMは「複製物」（Copy）ではないから、ROMの複製は著作権侵害とならないという理由で、被告勝訴の略式判決を下した。

原告は、合衆国控訴裁判所（第七巡回区）に控訴した。当事者は、ROMがコピーであるかどうかの問題には触れないで、被告が複製する前に原告のプログラムが公有に帰すにいたったかの問題について弁論した。

判決

1　当裁判所は、権利喪失の問題によって片付くと考えるので、地方裁判所の判決の本案については判断しない。

被告が複製する以前に原告のプログラムが公有に帰すにいたったかの問題に関係する事実については争いはないようである。ROMの形式のプログラムは、コンピュチェス・ゲームと一体にされ、一九七七年に範囲を限定することなく一般公衆に販売された。この年には、二千五百台以上のコンピュチェスが売られた。ROM、ゲーム板、包装、説明書などのどこにも著作権表示は付されていなかった。原告は、被告がしたようにROMだけでプログラムを読むことができることを知らなかった、と述べる。被告は、コンピュチェスを買ってプログラムのプリントアウトを見るためにROMをはずしてその内容を取り出す者は、著作権表示がないためこれを見ることができなかったことを指摘する。

原告は、このことを否定しないで、原告とグッドリッチが作ったプリンテッド・リードアウト・コピーには著作権表示が付してあったとだけ述べた。しかし、これは社内文書に付されていただけで、公衆に対して原告の著作権クレイムを通告するものではなかった。ROMからゲームを読み出す者が見ることができるように著作表示をROMに付すことができたことは否定されていないようである。もちろん、ゲーム・ボードや印刷された説明書に表示を付することは困難ではなかった。ともあれ、原告は、問題のプログラムは公有に帰していないと主張する。

2　決定すべき最初の問題は、一九〇九年の著作権法と一九七六年の著作権法のどちらが本件に適用されるかである。新著作権法は、一九七八年一月一日施行された。原告は、一九七六年法が適用されると主張する。原告の主張の根拠は、プログラムの発行がなされたとすれば一九七八年一月一日以後であるということである。このことを前提として、原告は、一九七六年法のもとで、原告はすべての著作権表示の要件に従った、そして著作権表示を付していなくても発行によって著作権の喪失はもたらされない、と主張する。一九七六年法の効果に関する原告の主張の正否と関係なく、当裁判所は一九七六年法は適用されないと判断する。

一九七六年法が適用されるという原告の主張の根拠は、プログラムのプリントアウトが一九七八年の初めにノーヴァグ・インダストリーズからジェネラル・インストルメンツ社に送られる前に公衆がこれを見たという証拠はないという事実にある。このことから、原告は、一九七七年には発行がなされなかったから、コモン・ロー著作権が一九七八年まで存続したと主張する。もちろん、原告は、プログラムが一九七八年一月一日以前に公有に帰していたならば一九七六年法のもとで著作権保護を与えられないということを認めることができた。さらに、著作物が一九七六年法の施行日以前に公有に帰したかどうかの決定は、一九七六年法以前に存在した著作権法コモン・ローおよび制定法に従ってなされなければならない。

3　だれも著作権表示を見ないかぎり著作権表示の欠缺は無関係であるという原告の主張には一理があるが、これはだれも聞く人がいないとき倒れる樹木が音をたてるかという認識論上の疑問とよく似た命題であって、当裁判所はこの原告の主張を受け入れることができない。一九〇九年法は「発行」を定義しないが、この法律の第二六条は「発行の日」を「……許諾された最初の版の複製物（Copies）が著作権所有者によって、……販売に供され、販売されまたは公に頒布されたもっとも早い日」と定義する。たとえば、アドヴァイザーズ社対ウィーセンハート社事件（連邦控訴裁判所（第六巡回区）一九五六年）において、発行の日は書物が小売店に頒布された日であって、小売店が実際に書物を公衆に頒布した四カ月後ではないとされた。したがって、焦点は、著作権所有者が著作物のコントロールを犠牲にしてその著作物を見ようと欲する者がそうすることができるようになった日であって、公衆が実際にその書物を見た日ではない。原告の主張は、発行の日を公衆の一人がプログラムを見ることができるようになった日ではなく、実際に見た日の立証にかからしめるものである。一九七七年、原告は、二千五百台以上のコンピュチェスを制限なく公衆に販売した。当裁判所は、この年にだれかがROMをはずしてプログラムを見たかどうかは知らない。問題点は、原告が、一九七七年に、だれかが幾分複雑な技術的方法によってプログラムを見ようと思えばそうすることができるようにコントロールを放棄したことである。当裁判所は、著作権が公有に帰せしめられたかどうかの問題について一九七七年と一九七八年とにおいて法律的に重要な事実の変化はなかったと結論した。したがって、実際に著作権が公有に帰せしめられたかどうかは、一九七六年法以前の法によって決定しなければならない。

4　一九〇九年著作権法のもとで、制定法上の著作権は著作権表示を付して著作物を発行することによって取得することができた。もちろん、著作権表示を付さないで発行すると著作権の放棄となった。しかし、原告が著作権表示を付さない「限定的発行」は著作権放棄とならないと述べていることは正しい。原告は、コンピュチェスの公の頒布は限定発行にしかならないと主張する。

限定的発行の法理は、しばしば引用されるホワイト対キンメル事件（連邦控訴裁判所(第九巡回区)一九五二年）において、つぎのように述べられている。

「……原稿の内容を、特定のグループに、限定された目的のため、かつ、流布、複製、配布または販売の権利をともなうことなく伝達する限定的な発行は、著作物の原稿におけるコモン・ロー上の権利の喪失をもたらさない『限定的発行』である。しかし、配布は、人および目的の両方において限定されていなければならない。そうでなければ私的ないし限定的発行ということはできない。……」

"Chess One-More Calculation" が原稿の形式で、ホーム・コンピューターのマニアが自分のコンピューターに組み込むことができるように販売されたときは、そのプログラムは公有に帰したということができる。両当事者が引用するほどの判例においても、印刷されたコピーの頒布が、コンピュチェスの頒布のように、人および目的のどちらについても範囲を限定されていないばあいに限定的発行であったという認定はなされなかった。

原告のコンピュチェスの頒布がプログラムの限定的頒布であったと認定する唯一の方法は、原告が主張するように、コンピュチェス

土井輝生氏の略歴　大正15年９月５日生れ。昭和29年早稲田大学大学院法学研究科修士課程修了、その後32年まで米国へ留学ミシシッピー大学、ハーバード大学で法学を勉学、33年早稲田大学に勤務、現在は法学部教授（国際私法、工業所有権法)。文化庁の著作権審議会委員、著作権法学会会長などを兼任している。

の性質上限定されていたと推定することである。

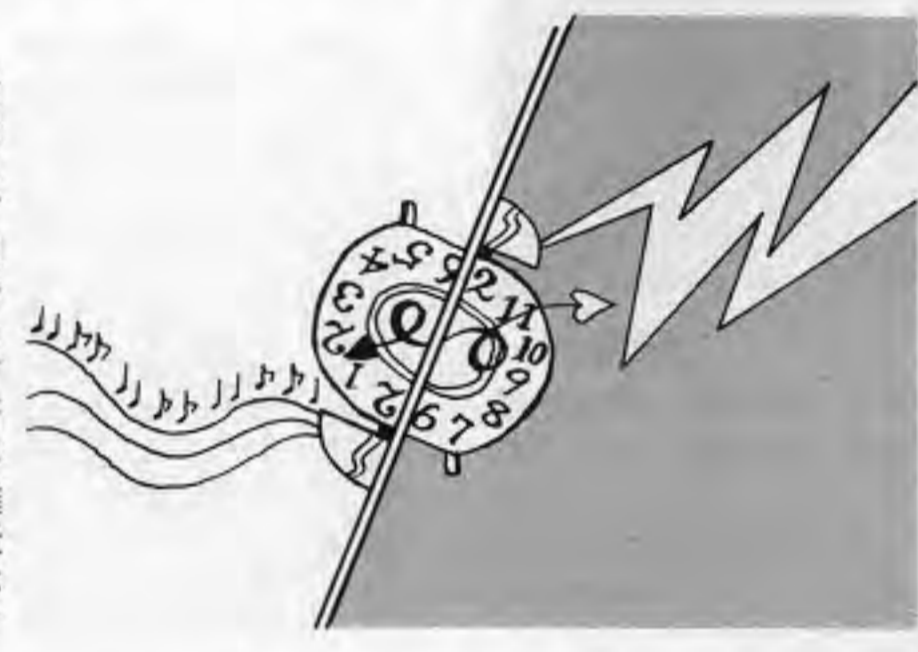
原告の主張の中核は、コンピュチェスが最初に販売された当時、原告の役員のだれも、原告からプリントアウトの提供をうけないでROMをコピーできることを知らなかった、ということである。原告は、不幸にも、ROMはコピーできないということを前提としていた。原告は、ROMのコピー可能性を知って、複製を防止し、他人に原告の著作権クレイムを通告するあらゆる合理的な手段をとったことが強調されている。最後に、原告は、被告は著作権表示の欠缺によって誤認させられなかったと主張する。

5　ROMを直接コピーできることを知らなかったという原告の主張に対しては、著作権の放棄は所有者の意思の問題ではなく、法律上の問題であるといえばたりる。著作権クレイムを被告その他の者に通告する原告の努力については、これらの努力はプログラムが公有に帰した後であったばかりでなく、侵害となると主張される行為がなされた後でもあった。最後に、被告は著作権表示の欠缺によって誤認させられなかったという原告の主張をうらづける証拠はない。そのうえ、一九〇九年法のもとで、だれかが誤認させられたと否とにかかわらず、著作権表示の欠缺は致命的であった。

6　「限定的発行」は、法のもとでは発行されなかったと同じであることに注意すべきである。一九〇九年法のもとでは、発行がなければ法定の存続期間は進行しない。発行されないかぎり、期間に制限のないコモン・ロー上の著作権を主張することができる。さらに、制定法の著作権は原告が著作権表示を付して著作物を発行する時いつでも取得することができ、制定法の保護はその時からはじめて進行する。原告の行為がこの結果を生じさせるときは、原告はケーキをもち、それを食べるのである。これは、著作権法の根底にある原理の一つ、「……著作者にコモン・ローの保護を失うにもかかわらず著作物を公共に開示させるようにするため、法律は時間的に制限される新しい権利と代替させるのである」と相いれない。当裁判所は、「限定的発行」の概念は本件にはあてはまらないと結論する。

最後に、原告は、著作権表示を付さないで発行されたとしても、一九〇九年第二十一条によって、著作権表示の欠缺は免責されると主張する。第二十一条は、つぎのように規定する：「著作権所有者が表示に関してこの法律の規定に従おうとしたばあいには、偶然にまたは錯誤によって特定の複製物から所定の表示が脱落していても、著作権を無効とし……ない。」

7　ROMから直接にプログラムをコピーすることはできないと誤信したことが第二十一条が意図する「錯誤」に該当するという原告の主張に同意するとしても、当裁判所は、表示の脱落はプログラムの「特定の複製物」についてであるということには同意できない。原告が引用する判例にも、当裁判所が調査した判例にも、一九〇九年法第二十一条が著作物のすべての複製物に著作権表示が欠けているばあいにも著作権の喪失を防止すると解釈するものはない。

原告は、第二十一条が保護しようとする者には該当しない。原告は、完全に従うように努力したが、偶然にまたは錯誤によってそうすることができなかったのではない。原告は、コピーを作ることが物理的に不可能であると考えたから、従おうと努力しなかったのである。

原告は、他人の技術的限界にかんする仮定が間違っていたことがわかったならば著作権表示を付したであろうが、そうしなかった。実際よりも遅れた技術水準を信頼したことは、第二十一条が適用されるばあいではない。被告がしたことを道徳的だと賞賛することはできないが、これは法律の基準ではない。コピー者の技術とその技術的手段は一九〇九年当時たえず進歩していたし、また、それいらいずっと進歩してきた。コピー者の技術が主観的にコピーを作るに不十分と考えられるばあいには著作権表示を不必要とするのが議会の意図であったとするならば、そのように定めるはずであった。当裁判所が規定の欠如を補うことはできない。

結論として、当裁判所は、以上述べた理由により、被告勝訴の略式判決を与え、原告の差止請求を棄却した地方裁判所の判決を確認する。その他の訴訟原因については事件を差し戻す。

解説

本件は、コンピューター・プログラムの著作権保護に関するアメリカで最初の判例である。本件の原告 Data Cash Systems がコンピューター・チェス・ゲームを売り出した当時、原告はROMから簡単にプログラムをコピーできるようになることを知らなかった。

本件が提起するコンピューター・プログラムの著作権保護の問題は二つある。第一は、ソース・プログラムの著作物性である。これは合衆国の一九〇九年著作権法のもとでも認められている。第二は、オブジェクト・コードを格納したROMが著作物たる原プログラムの複製物（Copy）であるか、たんなるハードウェアにすぎないかである。本件において、第一審の地方裁判所（イリノイ北部地区）は、ROMは複製物ではないからROMをコピーしても原プログラムの著作権の侵害とはならないと判決した。これと同じ解釈は、一九八二年七月二十日連邦地方裁判所（ペンシルヴェニア東部地区）がくだしたアプル・コンピューター社対フランクリン・コンピューダー社事件判決においてもとられている。しかし、一九八二年七月十二日連邦地方裁判所（カリフォルニア北部地区）がくだしたGCA社対チャンス事件判決は、ソース・コードの著作権はオブジェクト・コードにおよぶという解釈をとっている。

データ・キャッシュ・システムズ事件の控訴裁判所は、地方裁判所とは反対に、ソース・コードの著作権はオブジェクト・コードにおよぶ、ROMはソース・コードの複製物であるという立場をとり、ROMから他のROMへプログラムを無断コピーする行為はほんらいならば著作権侵害となるが、旧著作権法のもとでプログラムの複製物の頒布にあたって著作権表示を付さなかったから著作権を喪失したとして、被告を勝訴させた。

第一審でも控訴審でも原告は敗訴したが、控訴審では、ROMが原プログラムの複製物であることが認められている点に注目すべきである。

一九〇九年著作権法のもとでは、本件のように、著作権表示を付することなく複製物を一般に頒布すると、著作権を放棄する結果となった。一九七六年著作権法（第四〇五条）のもとでは、著作権表示を付さないと著作権を喪失するが、つぎの二つの場合には、著作権は維持される。第一は、著作権にもとづいて適法に発行された複製物のなかの比較的少数のものからしか著作権表示が脱落していなかった場合である。第二は、著作権表示を付さないで発行したのち五年以内に著作権登録がなされ、かつ合衆国内で頒布されたすべての複製物に著作権表示を付す合理的な努力がなされたばあいである。

SEGA

Laser Videodisc Game System
ASTRON BELT
セガ・アストロン・ベルト

いま ビデオゲームは未知の領域へ――
レーザー・ビデオディスクがゲームを変えた

ライブな臨場感とあくまでもリアルな映像がプレイヤーを興奮のるつぼへ
UFOの襲来・アステロイドの大群・巨大なブラック・ホール………
さまざまな危機を脱して宇宙船はミステリアスな惑星に遭遇
壮大なスケールで描いたレーザー・ビデオディスク・ゲーム

アップライトタイプもあります。

STAR JACKER (セガ・スター・ジャッカー)

a Space adventure from Sega.

都市・峡谷・飛行場……そして暗黒の大宇宙へ！
新鮮な興奮に包まれて、いま、新感覚スペース・ビデオゲーム新登場!!

CHAMPION BASEBALL
セガ・チャンピオン・ベースボール

全国のロケーションで
あっという間にトップの座へ
抜群の高収益

アンパイアの声がひびく
本格的な野球ビデオゲーム
好評発売中！

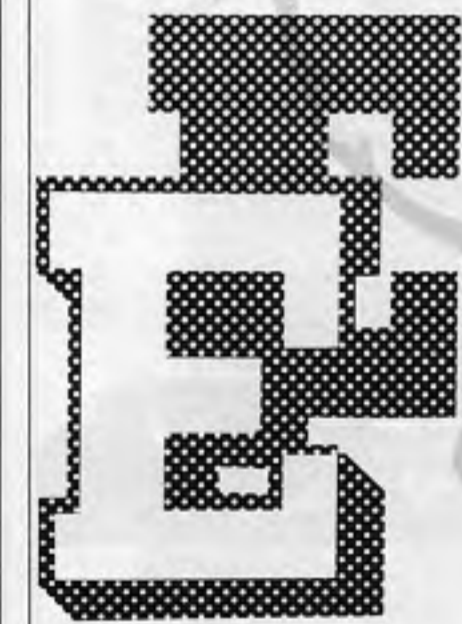
The prize machine
for every game corner.

DIGA MART
セガ・ディガ・マート

新発売
ゲームコーナーをいろどる楽しさ
いっぱいのプライズ・ゲーム

1人～4人用

SEGA® 株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　社　東京都大田区羽田1－2－12　電話 03(742)3171(大代表)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3－80－14　電話011(841)0248(代　表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2－5－3　電話 06(334)5331(代　表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2－5－15　電話092(522)4715(代　表)

最新の半導体技術VOICE ICを採用した

無人お店番システム

仕様
メッセージ内容……「いらっしゃいませ」「ありがとうございました」
音声出力……MAX2W(音声は可変できます)
検知対象……人間の動き(通常の歩行速度において)
検知機の有効距離…直線距離にて4m
使用場所……本体・検知器共に屋内(水や直射日光が当らない場所)
使用可能温度範囲…－10℃～40℃
使用電源……AC100V　50/60Hz
消費電力……7W
大きさ(横×縦×高さ)…本体240×155×55mm
検知器100×44×37mm

4分野、5段階の難問がセットされた

コンピューター クイズ 頭の体操

クイズブームに合わせてAM界に初登場!!
● 茶の間の人気がそのまゝロケーションに直結！
● クイズ難題が500問内蔵！
● このシステムを応用した商品を、
貴方のアイデアで開発してみませんか！

4分野5段階の難問奇問が出題されるクイズマシン。入試テスト、大学、大学院、教授、博士の各段階をすべてクリアーすると、博士号画面にプレイヤーのフルネームを記録できます。

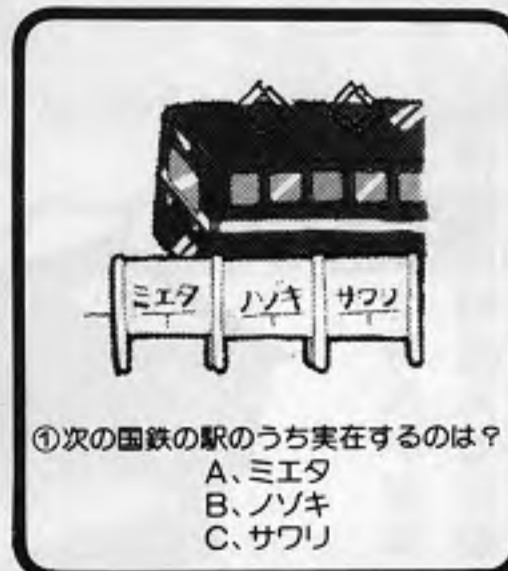
ミニアップロボ

雰囲気一新！売上倍増

お子さまに人気のあるロボットを形どった全く新しい筐体です。
モニターが内蔵です。
既存の基板交換自由、目が光ります。

〈仕様〉 H 1635% · W730% · D580%
重量72kg、ナナオモニター14インチ
〒95－2348

一石二鳥

エスコ貿易独占販売

①次の国鉄の駅のうち実在するのは？
A、ミエタ
B、ノゾキ
C、サワリ

②世界一高地にある湖は？
A、ママハハ湖
B、ジジババ湖
C、チチカカ湖

Stepper ステッパー 足踏みゲーム

(仕　様)
寸法(幅×奥行)　0.85m×1.2m
全　高　1.8m
プレイタイム　60秒(40点以上で＋20秒のボーナスゲーム)
コインシューター　100円
消費電力　AC100V、120W
重　量　150kg
オプション　防水シート
PAT.PEND.　〒91-26038

● 5つの穴よりランダムに出て来るステッパー君を踏んで得点をします。
● 30点以上でボーナスゲーム。
● 得点表示およびハイスコア表示付。
● ゲーム難度調整可能。
● チケットディスペンサー取り付け可能。

エスコ貿易は新しいレジャーシステムを全世界に供給し続けています。

Still the Leader in the World wide Distribution of the Newest in Leisure System

未来のレジャーを指向する
ESCO TRADING CO., INC.
株式会社 エスコ貿易

本　社　〒108 東京都港区三田3-5-16　TELEX J27181
TEL 03(455)6511(大代表)
品川倉庫　〒140 東京都品川区東品川4-13-4 月島倉庫6F
TEL 03(472)6405(代　表)
大阪営業所　〒556 大阪市浪速区元町2-12-24-106
TEL 06(647)4455(代　表)
名古屋営業所　〒464 名古屋市千種区今池4-1-11 岩田ビル
TEL 052(732)2611(代　表)

本格マージャン 3人 1プレイヤー対2コンピュータ 打ち！

人気沸騰、
快調に発売中

● プレーヤーが勝った場合
コンピューター1人しずみの場合、1リプレイ
コンピューター2人しずみの場合、2リプレイ
役満で上がれば無条件で、　10リプレイ
● コンピューター2人のうちどちらかがトップになればプレヤーは負けです。

〒95-2450

Nichibutsu
日本物産株式会社

本　社　大阪市北区天神橋1丁目12番9号　〒530
☎(06)353-5211(代) TELEX523-6891NCBCOLJ
東京日本物産(株)　東京都中央区日本橋小舟町15番地8号
☎(03) 664-5271(代) 〒103

札幌営業所　札幌市豊平区中の島1条7丁目1-1京王もなみマンション　☎(011)824-2571(代) 〒062
仙台営業所　仙台市本町2丁目14番21号 図南ビル1F　☎(0222)65-5571(代) 〒980
京都営業所　京都府久世郡御山町大字市田小字新珠城122-1　☎(0774)44-6262(代) 〒613
奈良営業所　奈良市大宮町3丁目4番25号 やまとビル3F　☎(0742)33-6311(代) 〒630
広島営業所　広島市京橋町2丁目6番地　日物ビル　☎(082)264-4531(代) 〒730
(株)ニチブツ九州　福岡市博多区博多駅南4-4-17 ヤノウラビル1F　☎(092)472-7221(代) 〒812

NICHIBUTSU U.S.A. CORP. NICHIBUTSU U.K.LTD. NICHIBUTSU EUROPE GMBH

米・控訴裁の著作権判決

修正改造も違法

「ギャラクシアン」スピードアップキットで

米国高裁段階でこのほどTVゲームの無断改造キットは著作権侵害に当たるとの判決が出て、また一歩前進を示した。この場合の無断改造は、いわゆる「スピードアップキット」を示しており、キャラクターのスピードを早めるなどもとのTVゲームに基板を追加するなどしてもとのTVゲームを無断で改変ないし修正(?)する行為を指している(例えばブロックゲーム「ブレイクアウト」に手を加えて、障害物つきにするようなことも、広い意味でこれと同じことだと言えるわけで、この種の判断は今後ますます重要視されると見られている)。今回の判決はバリー・ミッドウェー社(本社イリノイ州フランクンパーク、マロフスキー社長)のTVゲーム「ギャラクシアン」(ナムコによる許諾品)の著作権に関するものである。

バリー・マニュファクチュアリング社(本社シカゴ、ミューレーン会長)がこのほど明らかにしたところによると、同社の子会社バリー・ミッドウェー社はシカゴにある連邦第七巡回控訴裁判所において、TVゲームの著作権所有者は当該TVゲームの無断スピードアップキットの販売を禁じる権利があるとの判決を獲得した。

この控訴審判決は連邦地裁判決を肯定したもの。第一審でミッドウェー社はアーチック・インターナショナル社が、著作権法で保護されているミッドウェー社のTVゲーム「ギャラクシアン」に基づいてスピードアップキットを製造販売しているが、これは原著作物の無断〝派生的著作物〟であり、原著作権を侵害している——として、スピードアップキットの販売禁止などを求める訴えを起し、勝った。控訴審判決は第一審判決の正当性を認めただけでなく、これらスピードアップキットについては製造販売などした者はもちろん、オペレートした者も著作権侵害となる——とし、改造(修正)コピー問題に結着をつけた。

バリー社のグレン・シーデンフェルド副社長は「この判決は、TVゲームが〝一九七六年の著作法で保護される視聴覚著作物〟であるという見解を踏襲するとともに、『これと同様の訴訟を扱うどの連邦裁判所も同じ結論を下すだろう』との意見を添えている」と語っている。同社では、同社TVゲームの著作権などの侵害者に対しては今後も闘い続けること、またこうした侵害者はそれらの行為を禁じられるとともに損害賠償や訴訟費用支払いなどの責任を問われることになること——を明らかにしている。

米・アタリ社がTV機製造で スターン社と連携

CE用ではWMS社と契約

米・アタリ社ではこのところ他のTVメーカーとの連けいを強めている。

まずウィリアムズ社(本社シカゴ、ストロール社長)と四月十三日、共同発表し、アタリ社がウィリアムズ社のTVゲーム機を家庭用などコンシューマー(CE)用ゲームにする優先権を獲得したことを明らかにした。この契約内容の詳細は発表されていないが、少なくともウィリアムズ社のTVゲーム「ディフェンダー」「ロボトロン」「ジャウスト」、そして「ムーンパトロール」(アイレムによる許諾品)などが含まれており、しかも長期間にわたる契約となっているもようである。

また同社は五月四日、スターン社(本社シカゴ、ゲイリー・スターン社長)と契約し、スターン社のTVゲーム機「メイザー・ブレイザー」をヨーロッパ、カナダ市場向けにアタリ・アイルランド社(アイルランドにあるアタリ社の工場)が製造することになった。これは事実上の製造許諾契約であり、スターン社がカバーしきれない市場をアタリ社が身代わりして、スターン社製品まで製造するほど本来競合関係にある両社の連けいは強くなったことを示している。

米セガ社のコックピットタイプ 身障者にも最適

米国のセガ社(本社ロサンゼルス、ローゼン社長)では、その子会社であるセガ・エレクトロニクス社(旧グレムリン社、本社サンディエゴ)のTVゲーム機「スタートレック」コックピット型が身障者プレイに最適ということが証明され、これまで以上にその販売に力を入れている。

TVゲーム「スタートレック」は今春、セガ社が同系列のパラマウント映画社と提携して開発したもので、アップライトとコックピットの二種類あり、いずれも三月下旬のAOEショーで披露された。このうちコックピット型は独特のスタイルで、白いプラスチックとスモークト・プレクシグラスでプレイヤーを囲っている。そして座席部分へ、身障者が車椅子から移るにはちょうど都合のよいデザイン設計となっている。しかも身障者用車椅子と高さも背もたれ角度もひざ置きも——全部身障者がなにひとつ苦労しなくともプレイできるよう設計されているのである。

同社では、当初から身障者用に設計していたが発売時には伏せていた。次第に人気が広まるにつれ、実際にどれほど人のためになるものかを次に証明したまでのことであり、今後もいいTVゲーム機を作ってどんどん発売したい、としている。

上の写真はAOEショーにてセガ社「スタートレック」で身障者が遊んでいるようす

ハーバード大学が“TV機と人類”で

5月下旬専門家会議

ハーバード大学という名前は、米国の名門校として全世界に知られているが、同大学が五月下旬〝TVゲームと人類の進歩〟と題する会議を催すことになった——と同大学からニュースレリーズが届けられた。

五月二日のハーバード大学からのニュースレリーズによると、五月二十二日から三日間、同大学内のハーバード大学院(教育科)で、「TVゲームと人類の進歩」と題する会議が開かれ、これに世界的に有名な社会科学者、心理学者など二十名が出席して議論する。この会議をプロモートしたのはアタリ社で、会議にはプレス関係のほか二百五十人分の傍聴席が用意されているとのこと。さすが米国はやることがちがう。

アタリ、創設者を訴え

最近のブッシュネル氏の言動は契約違反と

米国のアタリ社(本社カリフォルニア州サニーベイル、レイモンド・カサール会長)は四月七日ついに、同社創設者であるノーラン・ブッシュネル氏を相手どって訴訟手続きを開始した。

これはアタリ社の創設者であり元会長であるブッシュネル氏が最近パーソナルロボット「アンドロボット」を製造販売したり、今年十月からTVゲーム市場に参入するとあちこちで発言していることから来ている。これらブッシュネル氏の言動は〝はやり過ぎ〟であり、アタリ社と同氏の間で交した一九七六年の契約に違反するので直ちに中止しなさい——というのがアタリ社の主張である。訴えられたのはブッシュネル氏のほか、ピザ・タイム・シアター(PTT)社と同社のジョセフ・キーナン社長ら重役陣と株主たち、そしてPTT社が買いとる手続きを進めているTVゲーム開発会社のビディア社、パーソナルロボットのメーカーであるアンドロボット社。すべてブッシュネル氏に関する会社である。

アタリ社は一九七二年ブッシュネル氏とテッド・ダブニー氏とによって設立され、画期的なTVゲーム機「ポン」ですぐさま大成功を収めた。七三年ダブニー氏はブッシュネル氏に同社の株式を譲渡して去り、代わりに同年キーゲームス社を設立したキーナン氏が翌年アタリ社に加わった。従って同社の初期はブッシュネル氏とキーナン氏が事実上経営陣だったと言える。しかし七六年九月ブッシュネルらは同社をワーナー・コミュニケーションズ(WCI)社に総額二千八百万ドルで買却した。その後七八年末にブッシュネル会長が平取締役に降格され、退職。キーナン社長が会長に昇格したが翌年秋にはブッシュネルを追って退職した。かれらはPTTを拠点に、今ではアンドロボット社を発展させ、TVゲーム開発まで考えているとされている。

しかし七六年の買売契約のさい、ブッシュネル氏はアタリ社と七年間は競合的業務を行なわないことを前提にサインしている。この契約は八三年十月一日に期限が切れるのである。従ってブッシュネル氏は昨年のAMショーに来日したころから、つまり八三年十月以後AMマシンビジネスに着手すると発言するようになり、最近ではTVゲーム開発メーカー「センテ社」(これも日本の碁からきた社名である)を設立すると言い回っているのである。

確かに現に今アタリ社の業務(TVゲームの開発製造)と競合していなくとも、これから競合すると言い回るのは事実上競合することと同じであり、七六年の契約に違反している——というのがアタリ社の言いぶんである。当面同社ではブッシュネル氏側のこれらの言動を禁じる仮処分を求めるとともに、永久的禁止命令と、損害賠償を求めるべく四月七日に法的手続きを開始した。アタリ社としてはこらしめのため、十月一日以降の一定期間中も禁じるよう求めるとしている。これに対しPTT社らは、これは双方にとってなにひとつメリットのない訴えであり、十分勝てるとしている。

ところでブッシュネルとキーナン後のアタリ社はと言うと、CE(コンシューマー・エレクトロニクス)部門の社長だったカサール氏が、全部門の社長を経て会長となって現在に至っている。同社はWCI社の子会社のうちでもずば抜けて収益が大きく、一番の稼ぎ頭となっている。同社は業務用TVゲーム機、家庭用TVゲーム機、パーソナル・コンピューターの世界的メーカーであるとともに、とくに家庭用では世界第一位のシェアを持っている。

今回のような訴訟事件は、考えてみると極めておかしい話と言える。

昨年来日した際のノーラン・ブッシュネル氏(82年10月)

ミッドウェー社「クルーザー」 独特の操作盤で

AOE83で発表された米国製TVゲーム機のうち、これはバリー・ミッドウェー社製のTVゲーム機「コズミック・クルーザー」。要は宇宙戦争をテーマとするもので、プレイヤーは宇宙空間にある数々の障害物を避けて〝クルーザー〟を母船まで連れて帰るのが使命となっている。

同社「トロン」に似てさらに独特なキャビネットと操作盤が注目されるところだ。

Kozmik Krooz'r (Bally Midway)

ウォルト・ディズニーの女婿 ミラー氏CEOに

ウォーカー氏は会長に昇任

米国のウォルト・ディズニー・プロダクションズ(WDP)社(本社カリフォルニア州バーバンク)では二月二十四日、ロナルド・ミラー社長がカードン・ウォーカーCEO(チーフ・エグゼクティブ・オフィサー)の後を継いで、社長兼CEOとなり事実上最高責任者となったことを明らかにした。ミラー社長は故ウォルト・ディズニー氏の女婿として知られている。

これは昨年から今年にかけエプコットセンター、東京ディズニーランドなど大プロジェクトが完成したのを機に行なわれたもの。ウォーカー氏はドン・タツム氏の後を継いで会長となり、またレイモンド・ワトソン氏が重役会議長に選ばれた。

最高経営会議はウォーカー会長、ミラー社長、タツム前会長とワトソン重役会議長によって構成されることになっている。

ヨーロッパAM通信

模倣段階を脱出中 伊・ミラノフェア

ヨーロッパ通信員 メアリー・オープンショー

ミラノフェアは、文字どおり何百もの産業を代表する、大変大きな総合見本市です。自動機械産業もそうした産業のひとつですが、これまで長年にわたってミラノフェアは特別に自動機械の区画を設けてきました。このショーはこれまでも国際的で、ヨーロッパ中から来場します。かれらの関心はよくわかります。イタリアは自動機械に関する限り大いに製造する国であり、イタリア人はアイデアに優れているため斬新なアイデアを見出せるだろうと期待して、やってくるのです。

今年ミラノフェア（四月十四日から二十三日まで、ミラノ見本市会場で開かれた）で自動機械区画に出展参加したのは、全部およそ五十五社で、外国の会社も申し込めば出展できるのですが、二十年以上の間で私がこのショーでイタリア以外の国からゲーム機を出展したのを見たのは一社だけです。

この二、三年、ミラノフェアはあまり面白いものではありませんでした。でも今年は、それこそ本当に素晴しい新ゲームがあったわけではありませんが、少なくとも想像力が、そして少しは今までと違ったものを真剣に創り出そうとする気持ちが、このショーに現われていました。私個人としては大変興味を覚えました。

ミラノからそう遠くないところにあるマーシリオ社は、多くの人びとの関心を引いたゲーム機を出品しました。これは「ボウリンゴ」という名の、古典的なものよりずっと小型のボウリング・アレーです。カナダのメンデス社によって開発され、両社の契約によりヨーロッパではマーシリオ社が製造し、販売することになっています。「ボウリンゴ」は近いうちにソ連へサンプルが送られるとのことです（ソ連へはスポーツをテーマとしたものが最も売りやすいのです）。このゲーム機は、流線型で近代的でとてもいいデザインになっており、このショーでの反響からしてきっと成功すると思います。

ザッカリア社はヨーロッパで最も重要なメーカーのひとつです。同社のフリッパーは今日とても有名ですが、フリッパー以外のものも製造しています。同社開発による真新しいTVゲーム機が二種、今回初めて出品されました。ひとつは素敵な音響効果を持つパズルゲームの「マネーマネー」。もうひとつは砂漠を背景にラクダに乗った婦人たちがさらわれるのをテーマにした「ハーレム」です。

ごく最近同社は、「チェックス」を開発した米国のICE社と契約しました。このゲーム機はエレメカのアイスホッケーゲームでロンドンのショーでも大成功を収めたものです。ザッカリア社はイタリアにおける独占的な製造販売をすることになりました。同社は現在ライセンスを得てセガ社の「バック・ロジャーズ」を製造中で、天井のないコックピット式で出品していました。さらに同社の小間には、セガ社「ティップ・タップ」、ミッドウェー社「コズミック・クルーズ」など、そしてデータイースト社によるデコカセット・ゲームも出品されていました。ザッカリア社の最新フリッパー「タイムマシン」は同社製品ではたぶん最高のものでしょう。これはバックガラスに立体的な光景が映るもので、ネオン電飾もあり、素晴しい外観です。

by Mary Openshaw

44, Quai du Commerce (Box 00)
B-100 Bruxelles/Belgium

上の写真は「ボウリンゴ」と（左から右へ）マーシリオ社長と秘書、そしてメンデス社ロックフォート副社長。下の写真は「マネーマネー」を間にマリオ・ザッカリア社長(左)と弟のナタレ・ザッカリア氏

ベルトリーノ社は

ベルトリーノ社は、ライセンス生産しているイタリアのもうひとつのメーカーですが、同社自体もゲーム機を開発しています。アタリ社の「ポール・ポジション」（これは昨年登場したゲーム機のうちで最も成功を収めたゲーム機でしょう）を現在同社は製造中です。そして同社の小間の大きな呼びもののひとつに、キャラクターふう人形のぬいぐるみがありました。これはアーケードゲーム場のアトラクション用または販売促進の宣伝用に売るものです。

イタリアに本社のあるアスコ社は、同国内でウィリアムズ社のゲーム機を製造しています。ウィリアムズ社の欧州での責任者、ジョー・カドリ氏によると、ウィリアムズ社は他社と比べると新製品の出荷台数が少ないけれど、綿密な研究のもとで開発されており、長い間人気を保つのがメリットであるとのことです。今回ウィリアムズ社の新製品「シニスター」「バブルズ」の二機種が出品されましたが、いずれもアスコ社で製造開始されたばかりのものです。これらはヨーロッパ市場向けです。ウィリアムズ社のゲーム機の人気が長続きする例として「ジャウスト」テーブル型があり、これは昨年九月以来ずっと市場に出回っています。このテーブル型は新しいタイプのもので、片面は壁に向けられ、二人のプレイヤーが並んで遊ぶものです。今秋アスコ社はウィリアムズ社による許諾のもとにPCボード生産を開始するとのことです。

ドミノ社とバリー・イタリア社は別々の会社ですが同じ方向性を持っており、小間を共有していました。バリー社の最新フリッパー「グランドスラム」が出品され、これは好評となりました。ドミノ社では同社が今作っている星占い機が出品され、注目されました。もちろん星占い機は昔から人気のあるものですが、若い人たちにも好まれています。硬貨投入後、星座を選ぶボタンを押すと、素敵な音響効果とともに星占いの結果が出て来るのです。

左の写真はベルトリーノ社のキャラクターふう人形。その下の写真はウィリアムズ社「シニスター」を間に、ジョー・カドリ欧州責任者（左）とイタリアでのDBであるアンジェロ・フェラーリ氏

伝統的クレーン機

ジノ・ロンディナ社はイタリアで最大かつ最有名な小型乗物機メーカーで、実に立派な新製品を出品していました。この小型乗物機自体はレーシングカーになっていますが、走行路を映し出すTV画面が付いており、子どもらは大人がカーレースを楽しむようにこのドライブゲーム機を楽しんでいます。ロンディナ氏によると、この乗物機は世界初の機種であり、子どもたちに運転の方法を教えるだけでなく交通安全のことも教えるものである、とのことです。

ザンペルラ社はパンチボールで有名になったメーカーですが、同社はまさにこの古典的なゲーム機を現代版にしました。同社は今回その最新版を出品しましたが、従来のものより騒音が少ないのが特徴です。同社の「ミスター・アームレスラー」も出品され、リゾート・アーケード用として好評を得ました。

スパタフィーナ社はかつてクレーンゲームで知られた会社です。クレーンは許可されているところでは常に人気のあるゲームです。同社の最新機種は六人用で、アーケードの真中に置くよう開発されたものです。

ミラノフェアについて考える時に決して忘れてならないのは、この産業の根元の古典的ゲーム機、つまりフットボール・テーブル、プール・テーブル、ビリヤードなどなどです。これらの専門的メーカーはイタリアに数多くあり、かれらは絶えずかれらの事業が安定している点を指摘しています。これらの専門会社のうち今回ミラノフェアに出展していたのは、ガーランド社、ファスナ社、ペン

（21めんに続く）

好評を博したTVレースつきキディライド「ビデオレース」とジノ・ロンディナ社のロンディナ社長（右）

ヨーロッパAM通信

（20めんからの続き）

デザ社、ロンゴニ社、ペドレッチ社などです。

これら各社の小間のひとつは、イタリア以外から来た人を不思議がらせたかも知れません。それはなんと卓球台なのです。なぜ硬貨作動式ゲーム機と共にこんなものが出品されるのでしょう。実はこれには面白い理由があるのです。夏が快適で暑いイタリアでは、地方に行くとよくバーやカフェの外に卓球台が置かれています。それにアーケードゲーム場に使うには大きすぎるロケーションを持つオペレーターも少くありません。こうしたロケは数多くゲーム機を置くのにはいいのですがね　そこで機械を置かない後方のスペースをふさいでしまう代わりに、卓球台を置いておくと、人々は相応の料金を払って三十分プレイをしてくれるのです。卓球は人気がありますから、卓球のほうが混んでくるとアーケードゲームのほうも忙しくなってくるという具合いです。卓球台は高価なものではありませんから、結構儲けもあります。運営に際しては、タイマーを使って遊ぶ時間を限っています。

上の写真はドミノ社のバルド・ファブリ氏と星占い機「ホロスコープ」。下の写真はフリッパー改造で注目されたベル・ゲームズ社の小間にてウォルター・カパゾー氏

ハンタレックス社は現在TVモニターの製造で大きく発展中です。同社ではMTC900Eモデルを開発、米国での使用も許可され、この機種の製造に追われています。もちろんこれらは欧州のTVゲームメーカーにも最適のモニターなのです。同社は今回、TVゲーム機用のスウィッチング・パワーサプライと共通配線セットを出品紹介していました。これらはMTC900Eモニターとともに、一体品として特別価格で発売される予定です。

改造ビジネス隆盛

ミラノフェアでは、あらゆる種類のオペレーターにとって見るものがなにかあります。つまり最新の製品を絶えず買うことのできない小さなオペレーターにとっても、このショーは何か収穫があるのです。ベルゲームズ社は古いバリー社製ないしゴットリーブ社製フリッパーを別のものに改造する改造キットを出品しました。このアイデアはイタリアでも他の国ぐにでも成功を収めつつあります。

そしてルマニアーノ社が、小さなオペレーターを大いに助けるもうひとつのアイデアを提示しました。この実に活気のある会は、キャビネットに専念する決心をした想像力のある青年に率いられています。同社製品は素晴しいもので、小さなオペレーターはできるだけ安価にかれらのゲーム機を新しいものに改造したいと思っていることを前提にしています。同社では古いキャビネットを覆う、プラスチック製の粘着力のあるカバーキットも供給しています。これは各部分が実に大まかに区切られており、実際の機械サイズに合わせて切っていくもので、粘着力がとても強く、いったん貼るとはがせないほどです。ルミアーノ氏が語るには、このカバーキットは欧州各国で大変よく売れているとのことです。

ミラノフェアで一時、自動販売機区画が大変重要になったことがありましたが、今では出展社も十社以下になるほど小さくなっています。イタリアの貨幣はあまり自動販売機向きではないのです。自販機メーカーは他の硬貨作動式機械の区画には入れられず、コーヒー機械の区画に入れられていました。これらの中に、大きな実物大のビリヤード・テーブルが置かれていました。

よくその理由を尋ねられるのですが、ミラノフェアは大きな見本市であるにもかかわらず、遊園地やレジャーセンターや屋外施設などのための展示区画がありません。実際のところ、数年前にはあったのですが、うまく行かなかったのです。それはミラノフェア会場の中でも離れた場所に置かれ、あまり人目につかなかったからかも知れません。もしも優れた設営方法で再度こうした区画を設けれるなら、たぶん成功することでしょう。

ミラノフェアには一般の人びとも入場できるので、毎年二百万人ほど入場者があります。しかしこのフェアの目的は、世界中から業者を引き寄せることであり、実際世界中から人びとがやって来ます。硬貨作動式機械の区画に来る人びとは、毎年国際色豊かですが、今年はここ数年来最も（ヨーロッパ各国という意味で）国際的でした。

Mary Openshaw

話題のマシン

金抗内のメイズゲーム

囚人バッグマン

タイトーから基板販売へ

バッグマン

米国スターン社製TVゲーム機「バッグマン」が、同社による製造許諾を得た㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）から五月上旬発売となった。

これは四方向レバーとボタンにより囚人"バッグマン"を操作し、金抗内の数か所にある金袋を盗み地上の手押し車まで運び出すもので、画面は迷路状。

坑道には左右に走るトロッコ、上下に動くエレベーター、そして監視人などが行く手をさえぎるので、それらをうまく避けて進む。エレベーターは横から乗ると上層部へ移動可能。監視人は金袋を上から落とすかツルハシで打つと、一時気絶させることができる。通常の上部への移動はハシゴ階段を利用する。金袋はふさがれた穴の中に置かれているものもあり、これは穴の前にあるツルハシを取り土を崩して（ボタン操作）中に入らねばならない。全部の金袋を運び出すと第一パターン終了で、ボーナス得点が加算されて次のパターンへと進む。なおタイマー採用でスタート時に設定された四千点から数字が減っていき、ゼロになるとアウトなので、ゼロになる前に金袋を運び出さねばならない（金袋を手押し車に乗せると四千点に戻る）。三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加。

基板販売のみで定価十二万円。

オートバイと自動車による

米国横断レース

アイレムから「ジッピーレース」

オートバイと車との米国横断レースをテーマとしたTVゲーム機「ジッピーレース」が、アイレム㈱（本社大阪府松原市、高嶋哲社長）から六月十日発売となる。

これは左右二方向レバーと二つのボタン（スピードとブレーキ）でオートバイを操作し他車を追い越していくゲームで、コースはロサンジェルスからスタートしラスベガス、ヒューストン、セントルイス、シカゴのチェックポイントを経てゴールのニューヨークに向かう。

画面はチェックポイントごとにオンロードとオフロードが交互にあり、オンロードでは妨害する車を追い越し途中で"ウイリーゾーン"に乗ると高得点。オフロードでは岩や木などの障害物を避けながら車を追い越し、川ではジャンプ台に乗りボタンを押すと対岸までジャンプし高得点。各チェックポイントが近づくとその都市をバックにしたハイウェイとなり、対向車を避けて進む。画面右端に表示の燃料がなくなればゲーム終了だが、燃料缶を取ると一定量が補給される。なお障害物に衝突しても再び走行できるが、その場合は燃料が大幅に減る。

テーブル18インチ型で定価四十八万円。

ジッピーレース

名豊からプライズマシン

電動パチチを採用

タイマー制の「イカロス」

イカロス

㈱名豊商事（本社東京、——）からプライズマシン「イカロス」が、四月下旬発売となった。

これは電動パチンコ式により玉を弾き、盤面の穴に入れると得点が上がっていくゲーム。中央の翼"スペシャルチャッカー"に入ると高得点となったうえ、翼が十回大きく開く。四千点でリプレイ、六千点で景品払出し、七千五百点でリプレイと景品払出しとなる。行政指導の範囲内で使用可能。

定価三十六万円。

ホープ「シトロエン」が今度は

定置回転式で

メロディつき、一回6周

定置回転式乗物機「ラウンドシトロエン」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から三月中旬発売となっている。

これは同社定置型乗物機「シトロエン」を回転式にしたもので、中心部に人形が立っている。一回四周から六周（切替可能）。作動中にメロディーが流れ、乗客の操作によりホーンが鳴る。

定価七十二万円。

ラウンドシトロエン

話題のマシン

迷路脱出ロボットたちが登場する

新メイズゲーム

ナムコから「マッピー」

マッピー

迷路脱出ロボットの"マッピー"と"ニャームコ"を中心キャラクターに採用したTVゲーム機「マッピー」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から五月二十五日発売となる。

これはポリス"マッピー"がニャームコ屋敷に乗り込み、"ニャームコ"とその子どもたち"ミューキーズ"を避けながら盗品を取り戻していくというゲーム。画面は階層状の屋敷内部の左右いずれか半分で、マッピーの動きに合わせてスクロールする。プレイヤーは左右二方向レバーとボタン（左きき用のボタンもついている）を操作。

マッピーは下部のトランポリン（連続三回使うと破れてアウト）を利用し上昇、レバーで好きな階に着地。ジャンプ中は敵に触れても大丈夫だが、各階上でぶつかるとアウト。盗品はラジカセ、モナリザの絵、テレビ、金庫、マイコンが各二つずつあり連続して同じものを取ると高得点。数カ所にあるドアはボタンを押すと開閉し接近した敵を一時気絶させ、またパワードア（一回使用後は普通のドアになる）は開くと同時に出る衝撃波によりその階の敵をまとめて連れ去ることができる。盗品を全部取り戻せば一パターン終了。パターンが進むとスピードが速くなっていき、落とし穴や落として敵をやっつけるベルなどが現われる。また数パターンごとに、ジャンプして風船（計十六個）を割り高得点が得られるボーナスゲームがある。マッピーが三匹アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一匹追加となる。

テーブル18インチ型で定価五十五万円。

セガ社から「ディガ・マート」

4人用クレーン

メロディつきで新発売

ディガ・マート

クレーン機「ディガ・マート」が㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）から五月下旬発売となる。

これは四人用のクレーン機で、リズミカルな音楽（二曲入りで切替可能）の流れるなか、ボタン操作で景品を手に入れるプライズマシン（行政指導の範囲内で使用できる）。景品はターンテーブルでゆっくりと回っており、スイングボタンを押すとクレーンが水平移動し、ボタンを離すと止まる。次にキャッチボタンでクレーンが下がり景品をつかみ払出し口へ移動する。

定価未定。

ユニエンターからTV機2種

クイズゲーム"頭の体操"

占い機「ピタゴラスの大占術」

㈱ユニエンタープライズ（本社仙台市、玉手良光社長）からTVクイズ機「コンピュータークイズ頭の体操」とTV占い機「ピタゴラスの大占術」が、四月下旬発売となった。いずれも㈱八千代電器産業（本社東京、池田光博社長）開発によるもので、カラーモニター使用。

まず「コンピューター クイズ頭の体操」は画面に表示された問題（全部で五百問内蔵）を解くもので、四つの分野（生物・科学、文学・歴史、スポーツ・芸能、ノンフィクション）から得意の分野をボタンで選ぶと五問の出題がある。解答は三つの中から一つ選ぶという選択制。四問正解で次のランクへ挑戦、正解が三問以下だとプレイ終了。最終の第五ランクまで進むと"博士号テスト"になりこれを全問正解すると「ものしり博士号認定証」カードが出てくる。同社ではこのカードを持っている人を対象にクイズ大会の開催を企画中。

定価五十四万円。

「ピタゴラスの大占術」は画面に示された心理テストによる占い機で、占い項目は金運、仕事運、相性、恋愛の四つ。画面の指示に従い必要データ（生年月日、性別、占いたい項目）をボタンで入力。テストは①血液型、②ある図形に塗りたい色、③体型、④四つの図形を好きな順に並べかえる——の五つ。この結果により運勢が漢字プリンター（ワードプロセッサー使用）にて印字されて出てくる。なおこの占いは占いの権威とされる浅野八郎氏の監修によるもの。

定価六十八万円。

ピタゴラスの大占術

コンピュータークイズ頭の体操

遠藤嘉一と日本の娯楽機産業の歩み

連載⑪

葉狩 哲

（題字・遠藤嘉一）

歴史的な松屋スポーツランド

機械の陳列場

昭和六年、十一月一日に開店した浅草松屋のスポーツランド設営を機会に上京した嘉一は、日本自動機娯楽機製作所を兄の左一に任せて、吾妻橋に店を構えた。いわば日本自動機娯楽機製作所の東京営業所といったところである。

——松屋七階に大スポーツランド出現——というセンセーショナルな惹句で大々的に宣伝されたことも手伝ってか、開店間もない松屋は大勢の人々であふれ、押すな押すなの大盛況であった。

〈大スポーツランド〉という当時にすればハイカラなネーミングが、人々の好奇心をあおり、また浅草松屋のモダンな建物が人々の耳目を集めたのである。

五百坪あまりもある広いスポーツランドが、つめかけた人々でいっぱいになり狭く感じられた。

嘉一は人混みの中で、自分が企画し、設置した娯楽機がどのようにユーザーに受け入れられるのか、期待と不安の入りまじった気持で眺めていた。

ところが、フロアはあふれんばかりの人だかりなのに機械はガラ空きの状態である。力試し機にしてもボートレース競技にしても、つめかけた人々はモノ珍し気に眺めているだけである。機械そのものの形や仕組みを好奇心をふくらませて眺めていると同時に、誰かがその機械を使うのを待っている。

娯楽の概念もうすい時代のことである。まして大人を対象にした機械が多かった。大勢の見物人の前で頑是ない子どものように機械相手に興じる大人がいないのは当然であった。

嘉一の半ば抱いていた不安が現実のものとなった。いくら数多くの客がつめかけても、機械を使ってもらわなければ商売にならないのである。

当時、小学生だったサクラ娯楽社長の若田部元幸も大勢の見物人の中の一人である。

「学校から帰るとスポーツランドへ行くのが日課のようになってましたね。お金などほとんどなくとも、スポーツランドを見てるだけで半日は楽しめました」

大人は照れくささや、機械で遊ぶことの不慣れな点から、また子どもたちは眺めているだけで充分に楽しめることなどから、スポーツランドは主のいない機械の陳列場のようになったのである。

子どもたちに人気のあった豆自動車。6ボルトのバッテリーを使い、時速15キロほどのスピードがあった。自動車前部に係員が輪をかける部分がみえる

子ども向けに変更

浅草松屋にしてみれば、それが見物人であれお客が多いのは大歓迎である。スポーツランドを見物した帰りに飲み物や家族へのおみやげを求める客がいないとは限らない。ましてやスポーツランドは七階である。帰りには各階のフロアに陳列された種々の商品に必ず目がいくはずである。

しかし嘉一の商売は娯楽機をつくり、それをユーザーに使わせて成り立つものだ。

嘉一は二カ月間様子をみた。そして状況が変化しないのを確かめて、翌昭和七年一月にスポーツランドに設置してある機械を親子ともに楽しめる機種にとりかえたのである。

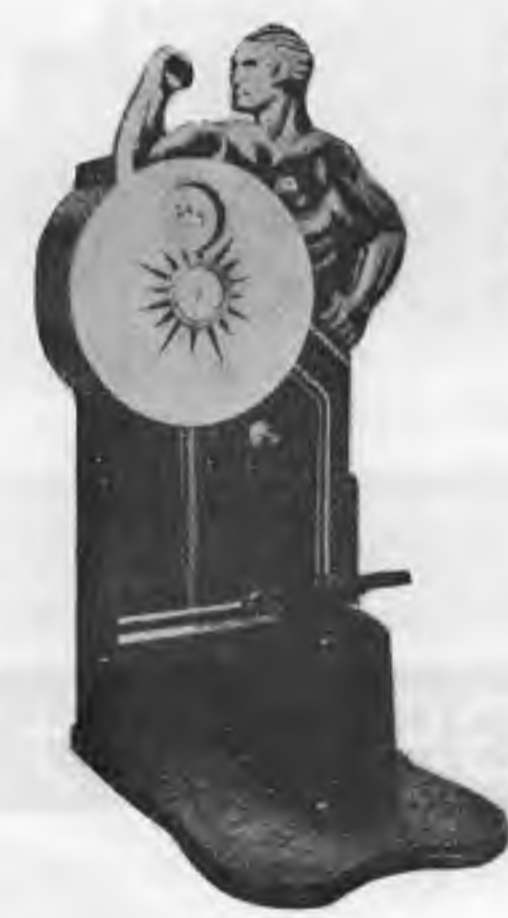
豆自動車、ペッティハウス、ミッキィ横丁、象、メリーゴーランド、自動木馬などなど、名前を聞くだけで子どもたちが胸をわくわくさせるような乗り物を設置した。

少しこれらの乗り物を説明すると、ミッキィ横丁とは、床の一部が回転板になっていてその上に乗るもの。豆自動車は、自動車の部品を応用したもので、六ボルトのバッテリーで時速十五キロのスピードで走った。これはコース三周十銭で、一周ごとに女店員が車体前部の突起に輪をかけチェックするシステム。

ちなみに当時の女店員の給料は一日七〇銭。一カ月二十四円で、盆と正月に二円を特別手当として出していたという。

このスポーツランドの企画変更は、嘉一が考えていたよりもユーザーの評判をよび、連日、スポーツランドの乗り物はフル回転の有様だった。たとえば豆自動車などはたえず三十分以上の待ち時間ができるほどのもてはやされようだった。

新しい業態をつくる

話は少し前後するが、嘉一は宝塚新温泉に自動木馬を納入した後、パチンコゲーム機をつくっている。これは宝塚に設置されていた米国製のパチンコを元に開発したもので、遊戯の要素に加え景品が出るように工夫したものである。ただし景品といっても、パチンコ台にお金を入れると必ず菓子類が出てくる仕組みになっていた。

いわば菓子自動販売機とゲーム機を融合させたものであった。

パチンコのゲーム機能だけでは警察の許可が下りなかったのである。つまり「ただ遊ぶだけでは駄目だ。お菓子が必ず出るようにしなければいけない。景品にも射幸心を煽るような差をつけてはいけない」というのである。

アミューズメント産業界は昨年ギャンブルマシン問題で大揺れに揺れたが、業界草創期にすでに警察との関わりを持っているのである。

現在各ゲーム場にあるパンチングバッグの原型!? となった力量計。一銭を入れて拳でバッグを打つとメーターに力量が表示される

力試し、引力計。T字形の両端を引上げると、正面ゲージに力量が表示される

また嘉一が自動販売機から、主として小型を中心とした娯楽機を開発していったように、嘉一以後、種々様々な立場にあった人間がアミューズメント産業界に参入してきた。

たとえばタクシー会社を経営していた山田貞一（故人・東洋娯楽機元社長）、中古自動車会社の経営者であった若田部繁之助（故人・サクラ娯楽元社長）、タクシー会社経営の森周一（故人・昭和鉄工元社長）の三人は、いわゆる自動車屋から娯楽屋に転身したケース。

土井文化運動機製作所という運動機器の製作から遊戯機械の開発・製造に進んだのが、大型機械の雄である土井万蔵である。彼の志は、現在、関西娯楽、土井産業の二社に受け継がれている。

この他、業界草創期に娯楽屋を志したほとんどの人が、異業種からの新規参入である。いや嘉一を含めたこれらアミューズメント産業の先駆者たちは、異業種云々というより、自ら新しい業態を創るのだという野望に燃えて道なき道を切り拓いていったのではないか。

嘉一の足跡は、そのままわが国の娯楽機産業の歩みであり歴史である。

彼が日本初の衛生器具自動販売機を考案した時をそのスタートとするならば、まだ六十年余。

日本経済を支えてきた他産業に比べると、その歴史ははるかに浅い。若い産業である。若いから柔軟で異業種とのクロスオーバーを簡単に実現させてしまう。アミューズメント産業の発展史をたどると、若さとは何より可能性のことだと思い知らせてくれる。

レンタル・歩合制

さて異業種から（といっても嘉一の場合、パチンコゲーム機にみられるようにほぼ並列で、業種間のミゾはなかった）娯楽機産業へ転身した嘉一の心情はいかなるものだったのか。

「自販機から娯楽屋に転身するといいましても私の場合、小型機が出発点であり中心でしたから、そんなに違和感を持たなかったですね。ただ自販機も利益率がよかったのですが、娯楽機はそれを上廻るほどよく儲かったものです。それに子どもたちの無心に興じる姿を見ていると、娯楽産業、当時はまだそのような言葉はなかったのですが、とにかく前途に大きな可能性を秘めた仕事であると思いました」

異業種といっても嘉一を含めた娯楽機業界の先駆者たちは、無定見に道なき道を進んでいったのではない。自動車に関わっていた三人組（山田、若田部、森）は、バッテリーやエンジンなどのメカの部分から娯楽機械に、運動器具を製作していた土井万蔵は、ダイナミックな運動器具の動きを大型機にとり入れた。

嘉一もまた自動販売機の仕組みを利用して小型機を開発していった。

嘉一が語るように、大きな可能性に向かって—。

それら業界の先達に大きな影響を与えたのが、浅草松屋のスポーツランドなのである。

このスポーツランドは世界初の百貨店屋内における一大遊戯場として、東京の名物になり、数多くの子どもたちに娯楽を提供し、その後に続く百貨店の遊戯場コーナーのモデルともなったものである。

画期的な松屋スポーツランドは、また同時に今日ある娯楽機械のレンタル、歩合制といったシステムにおいてもその範を成している。

売却したスポーツランドの機械を歩合でやってほしいと依頼を受けた嘉一は、売上げの二十%を設置場所のオーナーに支払う形をとった。これは現在の日本娯楽機に今も受け継がれているシステムである。

このレンタル、歩合システムは以後すさまじい勢いで日本全国へ派生していく—。

（文中、すべて敬称は略させていただいた。また本文に使用した資料、引用文献はまとめて完結時に表記するものである。

なお、本連載に関する資料、証言などがありましたら、アミューズメント通信社編集部までご連絡ください。）

探偵について(X)

連載小説〈24〉

朝日のごとく爽やかに

和佐 健吉

「ちぐはぐな感じになっちゃいましたけど、私、中村京子といいます」
「そう、いい名前だな目立たなくて」
飲んだ後にしては二人はきびきびした動作で歩道の人をうまく縫うようにして梅田に出て行く。
「阪急のS川なの」
「野球は阪神のほうが人気があるのに、住んだり乗ったりするのには阪急を好きな人が多いのはどうしてかな」
「さあ、どうでもよいのではないかしら、そんなこと」
「そういうものかね、暇な時によく考えている問題のひとつだがね」
「今はそう暇ではないのでしょう」
「よく混んでるね」
「こんなものではないかしら。いつもとそう変りはないことよ」
「このところ夜は殆んど外出したことがなかったものでね。数年前、東京では夕方のラッシュが過ぎても終電までずっと電車が混雑しているのをみて驚いたものだが、今や東京なみになっちまったようだな」
S川に沿った道をすこし入ったところに京子のマンションはあった。
淳介は川の土手道で川風を頬にうけながら京子が会社の名簿を持ってくるのを待つことにした。
「名簿を探している間にお茶でもどうですかしら」
と誘われたのだが、淳介はなんとなく断わって外で待つことにした。
ずっと前に、淳介がまだ新制中学の頃、まだ初初しい恋心を感じた女のこも京子だった、別にそれにひるんだ訳でもなかったのだが、この際そっとしておこうという気分になってしまった。
S川は意外に透明な感じで遠くの光を映してきらめきながら流れ、流れの音さへ清冽に響いてくるようだ。
「ありました。これ」
意外に立派な名簿だ。
急いだせいか小鼻に汗をうかべ健康そうな汗の臭いをそっと辺りに漂わせながら、やや得意そうに京子はそれを淳介にさし出した。
「有難う。これさへあれば後はもう一人で何とかするから。じゃあ、これで、今日はいろいろ、本当に有難う」
「まあ、私だって森口さんから直接に依頼されたんですから」
船のような丸い窓が並んでいる白ペンキ塗りの喫茶店の前で淳介は
「ちょっと待っててくれないか。雄介の宅に一応電話をしてみる。多分いないとはおもうがね」
淳介はその喫茶店に入ったとおもうとすぐに裏の通りへとその店を通り抜けてしまう。京子には悪いのだが、諦めてマンションへ帰って貰うほうがこの際いいだろう。
ウェイトレスが二人怪訝そうな面持で淳介を見送っていたが、気にしない気にしない。
大きな通りで丁度出会い頭に空車にぶつかった。
名簿で森口雄介の項を探し棒読みをしながら
「そこへ行ってくれ」
後ろの方でブルーのシルクが街灯の光を受けて一瞬燦めいたような感じがしたのは淳介の気のせいだったろうか。
「まあ、ひどい人」
と呟きながら、京子は暫くはタクシーの後を追おうとしたのだが、所詮甲斐ないことと諦めて、急にどっと疲れが噴き出したように感じられ、今までの機敏な動作が途端に重苦しくゆったりした動作に変ってしまう。
足も重くのろのろと京子はマンションに引き返そうとしたが途中で誰も待っていない暗い部屋に帰る元気も失せ、淳介がさっき通り抜けた白ペンキ塗りの喫茶店に入る。
「ビール」
「バドワイザーだけどよろしいですか」
「何でもいいわよ、ビールなら」
タクシーでは、
「お客さん、そこへ行くんだったら近道があるんだけど、ただね山間メーターになりますねん」
「近道の方が早く行けるのだったら、そっちへ行ってくれ」
「へえ、そりゃ全然違いまっせ、近道は山を越してしまうけど普通は山の麓をずっと迂回しますやろ、長方形の短い一辺と他の三辺の関係ですやろな、まさに」
「難しい関係だな」
「いえ、ほんまのことを言うと、その町は、わしも住んでる町やから、ややこしい道でもよう知ってるんですわ」
「ほう」
「それはひょっとしたらM製菓の寮やおまへんか」
「そうだ」
急勾配で坂は上りになり、急角度に道は曲っていて舗装してない道だから石礫がタイヤにはじき飛ばされて車体の下部に当り乾いた音が山の暗闇に谺する。
峠を越す時に車の中で身体がふらっと浮いたようだった。それぐらい峠を境にした道は急であった。一度シートから浮いた身体がもとに戻った途端に下方の視界が展けてきた。
こじんまりした町の灯たちが東の間淳介に人恋しい感じを過らせる。
「あ、あれですよ、白い四階建がありまっしゃろ、ほら、町の中心よりちょっと右手の方になるんやけど」
「右手の方角には白い四階建がふたつ見えるけど、どちらの建物がそうですか」
「手前のほうがM製菓の寮で、先の四階は農協です」
「まだ農協なんてあるんだな」
「なにをおっしゃいますやら、農協はこの町の中心ですよ」
「そうか、悪かった、つい終戦直後だけにしかなかったような気がしてたものだから」
「気をつけて下さい。ちょっとした川を渡りますから」
「おいおい橋を渡ってくれよ」
「近道だから橋なんてないんです。水しぶきが派手にあがって格好いいもんですよ。TVのコマーシャルでよく出てくるでしょう。若い女の子などはきゃあきゃあ声をあげて喜ぶんねやけど、お客さんはもう年令ですね。意外と爽快なもんですねんけど」
「深みにはまらないように気をつけてくれ、暗いのだから」

JUNE 1

ゲームマシン Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	チャンピオン・ベースボール(アルファ電子/セガ社) Champion Baseball (Alpha/Sega)	8.89
2	ゼビウス(ナムコ) Xevious (Namco)	7.55
3	マッピー(ナムコ) Mappy (Namco)	7.00
4	バーディキング2(タイトー) Birdie King 2 (Taito)	6.37
5	雀豪(日本物産) Jangou (Nichibutsu)	6.33
6	ギャラガ(ナムコ) Galaga (Namco)	6.26
7	ジャントツ(サンリツ電気) Jantotsu (Sanritsu)	6.20
8	ザクソン(セガ社) Zaxxon (Sega)	6.00
8	マウサー(ユニバーサルプレイランド) Mouser (Universal Playland)	6.00
8	T.T.マージャン(タイトー) T.T. Mahjong (Taito)	6.00
8	花ピューター(日本物産) Hana Puter (Nichibutsu)	6.00
8	コイコイ(サンリツ電気) Koi Koi (Sanritsu)	6.00
8	花札(セタ企画) Hanafuda (Seta)	6.00
8	スカイランサー(オルカ) Sky Lancer (Orca)	6.00
15	ペンゴ(セガ社) Pengo (Sega)	5.88
16	花合せ(セタ企画) Hana Awase (Seta)	5.77
17	バイオアタック(タイトー) Bio-Attack (Taito)	5.66
18	タイムパイロット(コナミ) Time Pilot (Konami)	5.62
18	ストライクボウリング(タイトー) Strike Bowling (Taito)	5.62
20	フロントライン(タイトー) Front Line (Taito)	5.56
21	大富豪(セタ企画) Daifugou (Seta)	5.50
22	ミスター・ジャン(サンリツ電気) Mr. Jong (Sanritsu)	5.42
23	プロボウリング(データイースト) Pro Bowling (Data East)	5.30
24	ビデオハスラー(コナミ) Video Hustler (Konami)	5.00
24	ロンツー(サンリツ電気) Ron II (Sanritsu)	5.00

■アップライト型TVゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	アストロン・ベルト(セガ社) Astron Belt (Sega)	8.83
2	ポールポジション(ナムコ) Poll Position (Namco)	8.41
3	ズーム909(セガ社) Zoom 909 (Sega)	6.25
4	グランドチャンピオン(タイトー) Grand Champion (Taito)	5.16
5	ターボ(セガ社) Turbo (Sega)	4.66

■フリッパー (FLIPPERS)

	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	スピリット(ゴットリーブ) Spirit (Gottlieb)	8.00
2	Qバートクエスト(ゴットリーブ) Q*bert's Quest (Gottlieb)	7.66
3	ストライカー(ゴットリーブ) Striker (Gottlieb)	7.00
3	フライト2000(スターン) Flight 2000 (Stern)	7.00
5	ワーロック(ウィリアムズ) Warlok (Williams)	6.33
6	ホーンテッドハウス(ゴットリーブ) Haunted House (Gottlieb)	6.20
7	ボルケーノ(ゴットリーブ) Volcano (Gottlieb)	5.50
8	ブラックホール(ゴットリーブ) Black Hole (Gottlieb)	5.00
8	ピンクパンサー(ゴットリーブ) Pink Panther (Gottlieb)	5.00
8	ミスター&ミセスパックマン(バリー) Mr. & Mrs. Pac Man (Bally)	5.00

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

調査ロケーション名(順不同)

ルナパーク(東京・新宿)、ゲールランドロサ(東京・池袋)、ジョイプラザ21(京都・新京極)、タイトースペシャル(大阪・梅田)以上4店は㈱タイトー運営、ジャック&ベティ(東京・神田)、コロンボ(東京・有楽町)、セガセンター・ニュー光(大阪・心斎橋)、モンテカルロ(京都・北区)以上4店は㈱セガ・エンタープライゼス運営、ゲームファンタジア渋谷(東京・渋谷)、ゲームファンタジア・イズミ(東京・新宿)、シグマスーパーII(東京・池袋)以上3店は㈱シグマ運営、アメニティパーク・リノ梅田店(大阪・梅田)、アメニティパーク・リノ千日前店(大阪・千日前)以上2店は㈱アポロ運営、カーニバルプラザ(東京・新宿)・㈱エスコ貿易運営、名鉄レジャック(名古屋・駅前)・㈱水野商会運営、ゲームプラザシルビア(東京・新宿)・㈱東京マルサン運営、ワールドゲーム美里(東京・新宿)・㈱東京キャビオート運営、プレイランド(東京・蒲田)・㈱プレイランド運営、ビデオインキャッスル(小倉・駅前)・㈱岡田商会運営。

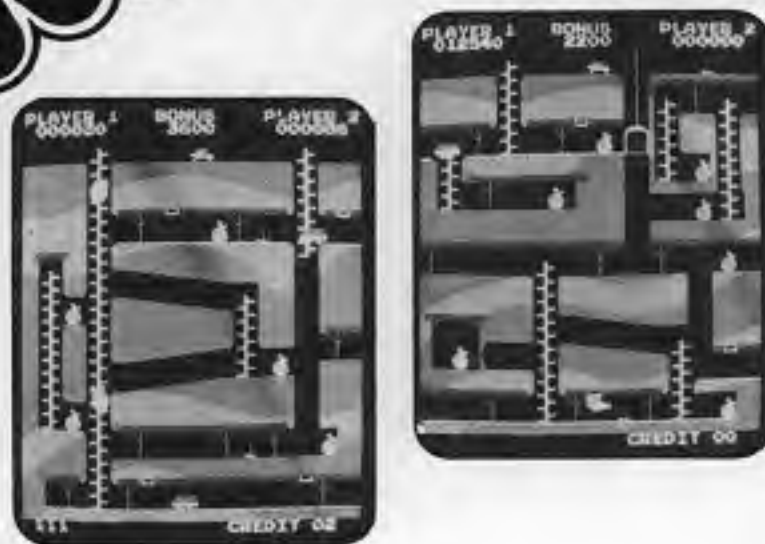
解説 全国の主な繁華街にあるロケーションから集められたデータをもとに、今回から「ベストヒットゲーム25」を毎号掲載します。これは上記ロケーションに設置されているアーケード・TVゲーム機とフリッパーに関して、売上げ収益と人気度から見た十段階の評価をデータに集計、構成したもの。
調査対象となったロケーションは、本紙がとりあえず選択したもので、今回は十社十九店を対象としましたが一社三店のデータは間に合いませんでした。また調査対象となる期間は発行日の一ヵ月前から半月前までの半月間(今回は五月一日から十五日まで)。以上については今後さまざまに改良する予定です。

JUMP COASTER

ジャンプ・コースター

盗賊を操作しながら、コースターやガードマンをジャンプボタンで飛びこえて下さい。また落ちてくるリンゴやバナナに当らないように、ドル袋を全部とるかゴンドラに乗っている少女を助けると次の画面に変わるコミカルなゲームです。

バーディー・キング2

打ったボールを鳥がいたずらしたり，風向きに影響されたり，芝目によりフックやスライスなどの微妙なタイミングが楽しめる18ホールの本格的ゴルフゲームです。

バッグマン

金坑で働かされている囚人が、監視人、トロッコ、エレベーターなどに気を付けながら、金袋を盗み出し、地上に持ち出すまでのストーリーをゲーム化したＴＶゲームです。

スーパー・オービット

VARIターゲットが点灯している時に、ターゲットを最深部までヒットすると、スペシャルが与えられ、最終ホールの時はボーナスが2倍になるなど楽しさいっぱい!!

Gottlieb

サイクリングレース300M

コースは平地コースと山岳コースがあり、登り坂にさしかかると、ペダルが重くなるなどの本格的サイクリングが気軽に楽しめ、体力づくりにも役立つサイクリングレースです。

ダブル・チャンス

1人～4人まで同時にプレイすることが出来，従来のクレーンに比べ，花形を象った豪華なデザインで，2度景品が狙えるダブルチャンス方式のクレーンです。

株式会社タイトー®
本社 東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タイトービル ☎03(264)8611(大代表)〒102
TAITO CORPORATION

アミューズメント・マシンの製造・輸出入・販売・賃貸／屋内外レジャー施設の企画・設計・施工・運営サービス

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Taito Settles With Jackson

Jackson Apologized Completely For Its Pirating Taito's Video

Taito Corporation of Tokyo (president, Michael Kogan) announced that on April 25, at the Tokyo District Court, it settled with Jackson Limited of Tokyo (president, Takeaki Sugawara) which had copied Taito's video games without permission. Jackson apologized to Taito completely. Since Jackson reportedly admitted its guilt, Taito had to accept the court's reconciliation recommendations.

In April – May of last year, Taito won a preliminary injunction against Jackson, and from August, Taito had a civil suit pending against Jackson. Initially, on April 21, last year, Taito filed an application with the Tokyo District Court for implementation of a preliminary injunction against Jackson which allegedly manufactured and sold the PC boards of "Ski", an unauthorized copy of Taito's video game "Alpine Ski", in the hope that Jackson would be prohibited from such illegal manufacture and sale. In compliance with Taito's application, on May 21, the Tokyo District Court decided to prohibit Jackson from manufacturing and saling, and handed down a provisional ruling on May 25. Then, on August 23, Taito brought a civil suit against Jackson Ltd. and its president Takeaki Sugawara, demanding damages. Jackson allegedly manufactured and sold PC boards of "Ski" and "Porter", unauthorized copies of Taito's video games "Alpine Ski" and "Port Man", respectively, thereby infringing upon the copyrights of Taito's computer programs for those original video games. Taito sought to collect damages due to such pirating and other activity.

Concerning this case, Jackson had sought to settle with Taito from the very beginning, and the court had also recommended strongly that they come to an agreement. As a consequence, after eight months, Taito agreed to settle, and on April 25, the two parties officially made up their differences at the 29th Civil Section of the Tokyo District Court with the competent judge in attendance.

The current court settlement consists primarily of the following, as requested by Taito: (1) Jackson admit violating Taito's copyrights of its video game programs, and copied the ROMs without permission; (2) Jackson pay money caused by violation of Taito's copyrights; (3) Jackson discard unauthorized ROM copies; (4) Jackson publish a written apology in trade journals, and other places; (5) Jackson swear that in future it never copies Taito's video games in any manner without authorization.

Commenting on the current settlement with Jackson, Taito said that "We'll keep an eye not merely on unauthorized copiers, but also dealers of unauthorized copies, thus, we'll continue to make all effort to eliminate unauthorized copies, and as a consequence of the recent case we have more legal power to attack copiers with."

Logitec Went Bankrupt And Out Of Business

Logitec Co., Ltd. of Kanagawa Pref. (president, Shunichi Kikuchi) reportedly went bankrupt at the end of March, and applied for composition on March 22, Yokohama District Court and held creditor's meeting on April 12 and 19. Logitec has been a manufacturer, but its poker videos used for illegal operations were directly affected by the police crackdown on poker videos. It is said that Logitec's subsidiary, Fuso Shoji Co., Ltd. also went bankrupt.

Logitec emerged from the bankruptcy of Pearl Electronics in 1976, and has manufactured video game and the so-called "Karaoke". Recently, however, demand for "Karaoke" has slumped and Logitec was unable to develop a hit arcade game. Thus, since last year, it has been involved in the manufacture of table poker videos which have been used illegally. However, as noted, law enforcement crackdown has drastically reduced poker videos sales, and Logitec's economic viability has increasingly changed for the worse.

Tehkan Unveiled Video "Guzzler" At Its Private Show

On April 5 at the Keio Plaza Hotel, Shinjuku, Tokyo, Tehkan Limited of Tokyo (president, Takashi Kakihara) held a private show for its new video game "Guzzler", and commenced domestic shipments on April 13.

Tehkan's previously shipped video game "Swimmer" can also be used with the additionally sub PC board for changing to the new game. In Japan, "Guzzler" will be shipped in the form of a sub board to the "Swimmer", a PC board or a complete.

On the day "Guzzler" was unveiled, Tehkan announced that a manufacturing licence was granted to Centuri Inc. of Hialeah, Fl., U.S.A. (president, Arnold Kaminkow) in the form of PC board, covering the U.S. market. Actually, though the agreement was signed a little earlier as it was at first exhibited at a Centuri booth when the Amusement Operators Expo (AOE) was held March 25 – 27 in Chicago.

Tehkan's new video game "Guzzler" raba type cabinet

Video Game Pirates Go To Osaka District Court As Criminal Defendents

It was recently discovered that at least seven out of those who manufactured and/or sold unauthorized copies of "Donkey Kong Junior", a video game of Nintendo Co., Ltd. of Kyoto (president, Hiroshi Yamauchi), will be brought to trial and prosecuted beginning in May. Additionally, the number of criminal defendants is expected to increase though there has been no official announcement by the prosecution.

Defendants including companies, already known are as follows: Dream Ltd. of Tokyo, Horoshi Endo (president of Dream), Yoshio Watanabe (Dream's director), Falcon Company Ltd. of Tokyo, Kyoei Co., Ltd. of Tokyo, Haruo Inoue (president of Falcon), and Genji Abiru (president of Kyoei). The first trial which involves Dream will be held on May 23, then, Falcon will go to court on June 1; both cases will be held at the Sakai Branch of the Osaka District Court.

Unauthorized copying of video games was judged to constitute a crime in January, and Inoue and other suspects were arrested (see *Game Machine*, March 1). And, as prosecutions continue, those previously vigorously engaged in pirating are slowing diminishing. Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) will take more effective steps to eliminate copiers since many continue to operate unless discovered.

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan

謹告

平素は格別のお引き立て賜り、厚くお礼申し上げます。

このたび弊社が発売いたしますビデオゲーム「ジッピーレース」は弊社が独自に開発したオリジナル製品です。

従って、弊社に無断でこれを模倣し、又は類似するゲーム機を製造・販売し、又は設置・使用する等の行為は商標法・著作権法・工業所有権法および不正競争防止法に抵触し、弊社の正当な権利を侵害することになりますので、これらの行為のないよう謹告申し上げます。

なお本製品につきましては、㈱新日本企画様に製造のご協力を頂き、弊社よりオリジナル証紙を各々貼付し、お客様に供給致します。

従いましては、業界の秩序の維持とオリジナル品ご購入のお客様を守るためにも模倣品の製造業者及び販売業者等に対しましては、刑事・民事の両面から、その責任を追及して行く所存です。

当業界の健全な発展のため、皆様方のご理解とご協力をお願い申し上げます。

昭和五十八年五月

大阪府松原市西大塚一丁目三の二十九
アイレム株式会社
代表取締役社長 高嶋 哲

UNIVERSAL

私共ユニバーサルは、常に新しい遊びの世界を創造する事により、社会の活性化、円滑化を促し、ひいては、それらをひとつの文化的レベルまで高める事が、私達の社会的使命と考えます。私達ひとりひとりが、常に心がけている、ひとつの基本的な考えがあります。それは"遊びの世界を愛する"という事です。一見、何の変哲もないこの言葉の中に、私達の"遊び"に対する総ての情熱と想いが込められています。

単なる戯れ事とは異なり、人間本来の知的欲求を充たしうる、質の高い遊び創りを続けるために、これまでに蓄積した総てのノウハウと、先進の技術力を注ぎ込み、私たちは遊びを愛し続けたいと思います。

UNIVERSAL®

ユニバーサル販売株式会社
株式会社ユニバーサル

本　社　〒103 東京都中央区日本橋堀留町1－7－7 ☎(03) 661-0330(代)
工　場　〒323 栃木県小山市荒井561（第3工業団地）

札幌営業所	☎(011)841-8934(代)	名古屋支社	☎(052)461-2341(代)
新潟営業所	☎(0252)71-6006(代)	大阪支社	☎(06) 304-3955(代)
北関東営業所	☎(0285)23-3551(代)	小豆島営業所	☎(08796)2-5368(代)
大宮営業所	☎(0486)44-0946(代)	山口営業所	☎(0834)32-0011(代)
静岡営業所	☎(0542)83-6781(代)	九州支社	☎(092)471-6188(代)
豊橋営業所	☎(0532)46-6103(代)	沖縄営業所	☎(09889)7-6655(代)

EXPORT DIVISION

UNIVERSAL SALES CO., LTD.
1-7-7, Nihonbashi Horidome-cho, Chuo-ku, Tokyo 103, Japan
Phone : 03-661-1447, 6004 Cable : UNIMANIFACT
Telex : J27348 (UNICO)

UNIVERSAL U.S.A. INC.
3250, Victor Street, Santa Clara, California 95050, U.S.A.
Phone : 408-727-4591 ~ 5 Telex : 172247 (UNI USA SNTA)